

Antti Kyyrö

LYHYTELOKUVAN TEKEMINEN:

KÄSIKIRJOITTAJAN, KUVAAJAN JA OHJAAJAN NÄKEMYS

Viestinnän koulutusohjelma

Vuorovaikutteinen media

2011

## LYHYTELOKUVAN TEKEMINEN

Kyyrö, Antti  
Satakunnan ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Huhtikuu 2011  
Ohjaaja: Tornivuori, Mikko  
Sivumäärä: 36  
Liitteitä: 2

Asiasanat: lyhytelokuva, käsikirjoitus, kuvaus, ohjaus

---

Kerron opinnäytetyössäni lyhytelokuvan tekemisestä. Toimin elokuvassa kuvaajana, käsikirjoittajana sekä ohjaajana. Kirjoitan elokuvan tekoprosessista niin ammattilaisten kirjoittamien lähdeteoksien pohjalta, ja omien kokemusteni perusteella. Omista kokemuksistani kerron paljon haasteista joita kohtasimme kuvatessamme elokuvaa.

## MAKING A SHORT FILM

Kyyrö, Antti

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree programme in Media and Communication

Huhtikuu 2011

Supervisor: Tornivuori, Mikko

Number of pages: 36

Liitteitä: 2

Key words: short film, screenplay, cinematography, directing

---

In my thesis I tell about making a short film. I worked as a cinematographer, screenwriter and as a director on a movie we made. I'll write about the process of making a movie based on a source material written by professionals and through my own experience. From my own experiences I'll tell a lot of the challenges witch we faced while shooting our movie.

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	4
2 ESITUOTANTO.....	5
2.1 Käsikirjoitus .....	5
2.2 Elokuvan ilme.....	6
2.2.1 Kuvauspaikat.....	7
2.2.1 Valaisu.....	7
2.2.3 Kuvaustyyli.....	9
2.2.4 Zombit.....	10
2.3 Työryhmä.....	11
2.4 Aikataulutus .....	12
3 KÄSIKIRJOITTAMINEN.....	13
3.1 Henkilöhahmot.....	14
3.2 Päämäärä.....	16
3.3 Kuinka päästä päämäärään.....	16
3.4 Formaattista lyhyesti.....	17
3.4.1 Kohtausotsikko .....	19
3.4.2 Toiminta.....	19
3.4.3 Dialogi.....	20
3.4.4 Siirtymät.....	20
4. NÄYTTELIJÖIDEN OHJAAMINEN.....	20
4.1 Toimintaverbejä .....	23
4.2 Fyysiset tehtävät.....	24
5 KUVAUS.....	25
5.1 Kuvauskalusto.....	25
5.1.2 Valokalusto.....	28
5.2 Kuvasuunnitelma.....	29
5.2.1 Tilojen ehdoilla.....	30
5.2.2 Muuttuva käsikirjoitus.....	32
5.3 Ennakkosuunnittelun tärkeys.....	33
6 LEIKKAUS.....	33
LÄHDELUETTELO.....	35
LIITTEET.....	37

## 1 JOHDANTO

Elokuvan tekeminen on iso prosessi, joka alkaa jo paljon ennen kuin kamera ottaa ensimmäistäkään kuvaa. Opinnäytetyönäni kuvasin lyhytelokuvan Vainajala, jonka myös käsikirjoitin ja ohjasin. Käsittelen kirjallisessa osassa kuvauksen ennakkosuunnittelua ja peilaan sitä valmiiseen elokuvaan; kuinka suunnitelmat toteutuivat ja mikä oli lopputulos.

Vainajala on kauhu-elokuva, tarkemmin sanottuna zombie-elokuva. Tämä asettaa jo jonkinlaiset raamit miltä elokuvan tulisi näyttää. Ennakkoon olin valmistautunut muutamaaan joukkokohtaukseen ja isoihin kuviin, joissa monikymmenpäinen zombie lauma hyökkää sankarin tai rakennuksen kimppuun. Näitä isoja ja kalliita kuvia suunnittelimmekin pitkään. Lopulta toteutus oli varsin erilainen. Syynä tähän oli heikko avustajien casting, josta johtuen emme koskaan saaneet kuin 16 zombin lauman.

Kuvauksissa tulleiden ongelmien kautta opein arvostamaan kunnollista ennakkosuunnitelmaa ja esituotantoa. Vaikka kuvauksissa ei pysty toteuttamaan suunniteltua tarkalleen, on silti käsillä hyvät raamit jonka pohjalta on helpompaa ja nopeampaa soveltaa, kuin jos olisi liikenteessä tyhjin käsin. Kuvauksissa on vaikeaa toimia jos ei ole mitään pohjaa minkä päälle rakentaa. Kuvauspäivänä jolloin on mahdollista toteuttaa suunnitelma juuri kuten oli suunniteltu, tuo tekemiseen varmuuttaa ja uskoa elokuvan valmistumiseen. Työilmapiirikin pysyy näin mukavana. Valitettavasti näitä päiviä meillä oli kovin vähän.

Koska käsikirjoitin ja myös ohjasin elokuvan, kuvaamisen lisäksi, tuli elokuvasta liiankin henkilökohtainen projekti. Tuottamista lukuunottamatta kaikki langat olivat omissa käsissäni, jolloin yhteenkään osa-alueeseen en pystynyt keskittymään täysin sen vaatimalla tasolla. Tämä taas opetti, että elokuvan tekeminen on joukkuelaji

Käsikirjoitus kertoo zombien valtaamassa maailmassa eläneestä miehestä, joka elokuvan alussa menettää vaimonsa koska on nukahtanut vartiossa. Elokuvan edetessä mies lähtee hakemaan hyvitystä itselleen pelastamalla nuoren naisen varmalta

kuolemalta. Mies ikään kuin hakee itselleen anteeksiantoa.

## 2 ESITUOTANTO

Elokuvan käsikirjoitusta aloitettiin suunnittelemaan jo tammi-helmikuussa 2010. Suunnittelemassa olivat elokuvan tuottaja Tommi Lahti sekä Kalle Saarinen joka sävelsi elokuvaan musiikin. Koska meillä ei juurikaan ollut budjettia elokuvaamme, oli jo suunnitteluvaiheessa selvää, että käsikirjoituksen tulee olla yksinkertainen ja halvalla toteutettavissa. Näyttelijöiden määräkin pyrittiin pitämään mahdollisimman pienenä.

Idean kehittyessä etsimme mahdollisia kuvauspaikkoja ja suunnittelimme elokuvan visuaalista ilmettä tuottaja Tommi Lahden kanssa. Koska elokuva sijoittuisi zombien valtaamaan maailmaan, olisi kuvausympäristö hyvin karu ja ankea. Kuvauspaikoiksi valikoitui autioita taloja ja pihvoja sekä tehdasalueita.

Keskellä kaupunkiakin olisimme halunneet kuvata, mutta sen lavastaminen autioksi ja tyhjäksi kolutuksi olisi ollut budjettiimme liian työlästä. Autioksi kaupungin saisi helposti, mutta kauppojen ikkunat pitäisi olla rikki ja kaduilla pitäisi olla roskaa ja ruumiita. Lisäksi elokuvan päähenkilö on elänyt näinkin pitkään zombien ylösnousun jälkeen koska on pysytellyt maaseudulla jossa on vähemmän ihmisiä, joista kuollessaan tulisi zombeja.

### 2.1 Käsikirjoitus

Alkuperäinen käsikirjoitus tapahtui kokonaan yhdessä tilassa. Päähenkilö oli linnoittuneena varastoon jonka ulkopuolella oli lauma zombeja. Loppua kohden päähenkilö menee enemmän ja enemmän sekaisin ollessaan yksin, eikä enää tiedä mikä on totta ja mikä ei. Elokuvan edetessä kävisi ilmi, että päähenkilö on tehnyt aiemmin jonkin suuren virheen, jonka johdosta moni ihminen on jäänyt zombien armoille. Samalla myös menneisyyden haamut alkaisivat vainota häntä.

Ensimmäisissä versioissa puhelimella on suuri rooli päähenkilön kannalta. Idea oli

lainattu Robert Kirkmanin ja Tony Mooren luomasta sarjakuvasta The Walking Dead, jossa sarjakuvan päähenkilö Rick Grimes juttelee kuolleen vaimonsa kanssa mykkään lankapuhelimeen, jota hän kantaa mukanaan. Erona on se, että Rick tiesi kuvittelevansa vaimonsa äänen, omassa käsikirjoituksessani päähenkilö ei tiedä kuvittelevansa.

Tulimme kuitenkin siihen tulokseen, että elokuva olisi liian ahdas ja tylsä, jos koko elokuva oltaisiin vain yhden henkilön kanssa, yhdessä ja samassa tilassa. Lisäsimme elokuvaan henkilöhahmoja ja kuvauspaikkoja ja samalla koko elokuvan idea hieman muuttui. Perusajatus pysyi kuitenkin samana, eli hyvityksen hakemista omille virheilleen.

Käsikirjoituksesta kirjoitettiin useita eri versiota. Alkupään kirjoitusten välinen ero ei ollut järin suuri, mutta ero kuvatun ja ensimmäisen version välillä on todella suuri. Lopullisesta versiosta karsittiin kaikki päähenkilön houreilut pois ja keskityttiin siihen, miten hän saisi korjattua tekemänsä virheen, jonka seurauksena hänen vaimonsa kuoli.

## 2.2 Elokuvan ilme

Kuten jo aiemmin mainitsin, valitsimme elokuvan ilmeeksi karun ja värittömän maailman. Tilalla on hyvin suuri merkitys minkälaiseen maailmaan katsojan uppoaa elokuvaa katsoessaan, sillä vain sillä on merkitystä mitä kamera näyttää (Hytönen & Mandart 2004, 84).

Kiersimme useita mahdollisia kuvauspaikkoja käsikirjoituksen edetessä. Sidney Lumet (1995, 118) toteaa elokuvan lopullisen väripaletin usein muodostuvan kuvauspaikkojen huolellisen valinnan myötä. Lopullinen käsikirjoitus sijoittui metsään, kellariin sekä kouluun. Pidin koulun pitkiä käytäviä visuaalisesti mielenkiintoisena paikkana, joissa saisi hienosti kuvattua zombeja jahtaamassa päähenkilöä. Käytävillä olisi mahdollista rakentaa valoilla pitkiä ja jyrkkiä varjoja. Kouluissa on myös usein hyvin ankean väriset seinät. Päätimme muutenkin elokuvan olevan syksyisen värinen. Ruskeaa, harmaata ja ruostetta. Ainoastaan zombien vaatetus ja punainen veri toivat elokuvaan jotakin väriä.

Elokuvan elossa olevat ihmiset ovat tylsissä ja karuissa vaatteissa, koska he vain yrittävät selviytyä ja pysyä lämpimänä sekä piilossa. Zombeilla sai olla väriä päällään, koska he ovat kuolleet eläessään vielä normaalissa maailmassa. ”Mikään ei helpota näyttelijöitä enemmän kuin vaatteet, joita he käyttävät” (Lumet, S. 1995. 125).

### 2.2.1 Kuvauspaikat

Kuten jo aiemmin mainitsin, kiersimme useita paikkoja etsiessämme mahdollisia kuvauspaikkoja. Elokuvan tyyliä luodessa, kameran ohella tärkein tekijä on lavastus- ja puvustussuunnittelu (Lumet, S. 1995. 115). Me emme päässeet rakentamaan lavasteita studioon, vaan lavastimme aitoja ympäristöjä näyttämään siltä miltä halusimme elokuvan näyttävän. Tällaisissa tapauksissa niukkuus on käytettävä voitoksi ja käyttää löydettyjä tiloja mahdollisimman ilmaisevasti (Hytönen & Mandart. 2004. 87). Suurin haaste oli koulu, joka oli kuvausten aikana käytössä. Levitimme käytäville penkkejä, sohvia, puiden lehtiä ja sanomalehtiä antamaan tunnelmaa siitä, että koulu on ollut tyhjillään jo pitkään.

Kellarin lavastus ei vaatinut juurikaan ponnisteluja. Riitti kun teimme vain tilaa valoille ja kameralle. Kellari oli muutenkin ihanteellinen kuvauspaikka, koska saimme itse hallittua valoa täysin. Koulussa esimerkiksi oli niin isot ikkunat, että emme voineet auringon paisteelle tai auringon laskemiselle yhtään mitään.

### 2.2.1 Valaisu

Valoa käytetään elokuvakerronnassa kuvien muotoiluun ja dramatisoimiseen. Valaisussa on aina siis kyse tyylistä (Pirilä, K & Kivi, E. 2005. 131). Itse halusin melko kovia kontrasteja elokuvaan, mutta joissakin tiloissa se oli erittäin hankala toteuttaa. Kuten koulussa, jossa vallitseva valo oli aina kuvausten alkaessa kovaa paistava aurinko. Muutamassa tunnissa aurinko oli jo laskenut sen verran, että valo oli heikompi mutta piirsi hienon punaisen, laskevan auringon kuvan seinille. Taas tunti ja aurinko oli poissa.

Videon valaisun perusasiat ovat:



**Voimakkuus:** Kyse on valon kirkkaudesta. Valon intensiteetti vaikuttaa valotukseen.

**Laatu:** Kyse on siitä, onko valo terävää, jolloin varjoista tulee jyrkät, vai hajavaloa (pehmeää, ei teräviä reunoja), jolloin varjoista tulee pehmeät.

**Kontrasti:** Kyse on otoksen tummien ja vaaleiden osien kirkkaudesta ja niiden keskinäisestä suhteesta.

**Suunta:** Tässä on kyse valonlähteen sijainnista kameraan nähden. Se vaikuttaa kohteiden ulkoasuun.

**Värilämpötila:** Kyse on valon kirjosta (spektri) tai valon sisältämien värien keskinäisistä suhteista. Se vaikuttaa otoksen väreihin ja niiden suhteisiin.

Saattaa vaikuttaa mutkikkaalta, mutta saadaksesi hyvänlaatuista videota sinun on ymmärrettävä, kuinka valoa käytetään parhaan lopputuloksen saamiseksi (Jones, F. 2002. 50).

Koulussamme on mielestäni opiskelijoilla jokin pakkomielle tappaa kuvista kaikki varjot, mikäli niitä kuvaan tulee valaisun yhteydessä. Tällöin aikaa tuhraantuu valojen uudelleen asetteluun tai uusien valojen pystyttämiseen jotka pesevät varjot pois. Varjoja ei kannata välttää, sillä ne tuovat kuvaan syvyyttä ja etäisyyttä ja selkeyttävät pintarakenteita, muotoja ja hahmoja (Hedgcock, J. 1992. 86)

Vaikka valoa olikin koulussa riittävästi jo luonnostaan, halusin silti valaista erikseen joitakin kohteita. Gerald Millerson sanoo kirjassaan *Lighting for Video* (Millerson, G. 1991.10) valon antavan kuvalle syvyyttä ja muotoa. Samalla kohde saadaan erottumaan paremmin taustastaan.

Koulun valaistus oli riittävä siihen, että kaikki mitä kameran eteen laitettiin näkyi. Halusin itse korostaa jotakin yksityiskohtaa tai kohdetta. Tästä syystä valaisu on erittäin tärkeää valitun kamerakulman ja komposition lisäksi. Lisäksi kohteen sijainti tilassa täsmentyy heittovarjojen avulla. Heittovarjot ovat varjoja jotka muodostuvat taustopintoihin, jonka edessä kuvattava kohde sijaitsee (Pirilä, K & Kivi, E. 2005. 136).

Valokaluston niukkuus teki juuri isojen tilojen valaisun vaikeaksi. Käytössäni oli kaksi 650W punapäätä, neljä 300W punapäätä ja neljä itse tehtyä kahden 120cm putken loisteputkivalaisimia. Kalvoja oli CTB (Color Temperature Blue) vahvuuksiltaan 1/1 ja 1/2 sekä CTO (Color Temperature Orange) samoilla vahvuuksilla, sekä leivinpaperia ajamassa diffuser-kalvon asiaa.

Olisin halunnut rakentaa useampaan kuvaan kunnollisen valotilanteen, mutta pieni työryhmä ja tiukka aikataulu ajoivat minun menemään hieman siitä mistä aita oli matalampi. Ainoa kohta jossa sain kunnolla rakentaa ja valaista oli kellarissa kuvattu kohta. Kuten jo aiemmin mainitsin oli valo siellä täysin meidän hallittavissa joka antoi paljon vapauksia sen suhteen miltä halusin kuvan näyttävän. Kellarin pienestä ikkunasta ammuin kaksi 650W punapäätä 1/1 CTB kalvon läpi ja sisällä annoimme hieman tasoittavaa valoa ½ CTB kalvon läpi tulevalla loisteputkivalolla. Kohtauksen vihtuessa siirsimme punapäitä, jotta tulisi vaikutelma, että vuorokauden aika on hieman muuttunut. Muutos ei tosin ollut kovin vahva tai näkyvä, mutta riittävä.

### 2.2.3 Kuvaustyyli

Vainajala kuvattiin Canon 5D Mrk II digijärjestelmäkameralla (D-SLR) joka asetti tiettyjä raameja miten elokuva voidaan kuvata. Canon 5D Mrk II:sta kerron tuonnempana omassa luvussaan.

Suurin syy juuri tähän kameraan oli sen suuri kenno, jonka ansiosta saatoin kuvata 50mm objektiivilla melko ahtaissakin tiloissa ja vielä saada kokokuvaakin. Tämä ei olisi ollut mahdollista koulun omalla Canon 7D kameralla, jonka kuva-ala olisi tullut vastaan kellarissa kuvatuissa kuvissa.

Lisäksi kuvaaminen digijärjestelmäkameralla mahdollisti laajan valikoiman erilaisten objektiivien käytössä. Muutamaan kuvaan olin suunnitellut mahdollisimman laaja linssiä ja yhteen kuvaan tarvitsin tele-optiikkaa, jotta saisin tunteen joka tulee kiikareilla katsottaessa.

Alunperin elokuva oli tarkoitus kuvata mahdollisimman hillitysti ja kamera tukevasti jalustallaan, mutta kuvauksiin sainkin käyttööni itse tehdyn olkatukirigin, jonka testaamisen myötä pyörsin päätökseni olla käyttämättä käsivarakuvaa. Tästä huolimatta onnistuin pitämään kuvan mielestäni huomattavasti hillitympänä tärinältään mitä nykyajan kauhu- ja toimintaelokuvissa on. Lisäksi sain helpommin seurattua henkilöahmoja kuvan aikana ja näin tehtyä hieman dynaamisempia kuvia.

Ennakkoon olin myös päättänyt, että en tee elokuvaan väkisin erikoisia kuvakulmia, joita usein opiskelijaelokuvissa puhki käytetään. Pyrin pitämään homman yksinkertaisena, mutta ei kuitenkaan tylsänä.

Näyttelijöihin menin usein hyvin lähelle ja keskityin silmiin. Monissa kohtauksissa näyttelijät ovat yksin ja hiljaa, jolloin tilanteisiin tuli lisää mielenkiintoa ja intensiteettiä kun näki näyttelijän silmät selvästi. Niistä jokainen voi itse lukea mitä henkilön mielessä liikkuu. Toivottavaa olisi, että katsoja rakentaisi saman mielikuvan mitä ohjaaja, jotta kohtauksen lopputulos ei tulisi täytenä yllätyksenä.

#### 2.2.4 Zombit

Elokuvan zombit kuuluvat hyvin läheisesti elokuvan visuaaliseen ilmeeseen. Testasimme erilaisia maskeja tuottaja Tommi Lahden kanssa. Budjettillisista syistä jouduimme luopumaan valmiista silikonista valmistetuista haavoista sekä piilolinsseistä. Zombit olin suunnitellut olevan melko valkoisia, joilla on tummat silmänympärykset. Ei mustat vaan enemmänkin punasiniiset. Värjäsimme naamat valkoisiksi Grimasin valkoisella kasvovärillä ja lisäsimme punaista ja sinistä sekä keltaista lasten kasvoväriä silmien ympärille sekä muualle kasvoille tuomaan varjoja ja mustelmia.

Haavoja ja ruhjeita saimme tehtyä tekstiiliiliimalla. Liimaa laitettiin pieni kerros iholle ja annettiin kuivua. Kuivuttuaan liima oli näkymätöntä, eikä sitä erottanut kovin hyvin tarkemmassakaan tarkastelussa. Liima irtosi ihosta helposti hankaamalla. Useamman kerroksen sai revittyä hienosti, jolloin se näytti kuin ihoa olisi revitty. Lisäämällä punaiseksi värjättyä talouspaperia liiman alle sai sen näyttämään lihalta.

Tekoverestä meillä oli muutamia erilaisia versioita. Vaatteet sotkettiin tekoverellä jo hyvissä ajoin ennen kuvauksia, että veri olisi kuivaa. Ensin sotkimme vaatteet mustikkakiisselillä, mutta kuivuttuaan se oli violettiä. Lopulta teimme punasipulin kuorista, punaisesta elintarvikeväristä ja kaakaojauheesta kiisseliä, joka kuivuessaan oli punaruskeaa kuten oikea veri vaatteissa.

Punasipulinkuorikiisseli oli erittäin pahanmakuista, joten teimme toisen version josta jätimme punasipulin pois. Väri oli vaaleammanpunaista, mutta sitä psytyi huoletta pitämään suussa. Kolmatta verta teimme siirapista jota jatkoimme vedellä. Ruskeaan siirappiin sekoitimme punaista elintarvikeväriä. Siirapin koostumus vedellä jatkettuna oli hyvä ja veri oli hieman tummempaa. Näin meillä oli siis laskimo- ja valtimoverta.

Olin heti aluksi päättänyt, että veren pitää elokuvassa olla mahdollisimman tummaa, koska se näyttää kamerassa paremmalta kuin vaalea.

Otin mallia zombeihin Max Brooks'n kirjasta *Zombi: Taistelijan opas* (2009). Zombien oli tarkoitus olla hitaita, toisin kuin nykyään zombie-elokuvissa usein on. Pelottavuus ja niiden voima perustuvat siihen, että niitä on paljon eivätkä ne väsy koskaan tai tunne kipua. Ainoa tapa jolla zombin saa hengiltä on lävistää sen aivot. Ongelmaksi meille tuli se yksinkertainen seikka, että meillä ei ollut avustajia esittämään zombeja.

### 2.3 Työryhmä

Aiemmin jo mainitsin, että elokuvan budjettia ei juurikaan ollut. Sama pätee työryhmään johon kuului kolme henkilöä. Pieni työryhmä söi paljon siitä ajasta mitä oli käytettävissä otosten rakentamiseen. Normaalisti kuvauksissa on käytössä jokaiselle osa-alueelle oma tekijänsä. Nyt nuo kaikki toimenkuvat olivat kolmen henkilön kontolla. Äänittäjä teki valomiehen töitä ja muuta roudaamista kuvauspaikan vaihtuessa. Kuvauksen lomassa olin myös valaisija, ohjaaja ja ennen kuvauksia maskeeraaja. Tuottaja toimi kuvausten aikana apulaisohjaajana sekä roudaajana sekä valomiehenä. Koko ryhmä toimi samalla myös lavastajana.

Tästä kärsi elokuvan kaikki osa-alueet. Keskustellessani näyttelijöiden kanssa kohtausten tunnelmasta ja henkilöhahmon mielentilasta kävimme usein kohtausta läpi kameralla. Minä harjoittelin kameran liikettä ja sitä mitä pystyin kameralla tekemään samaan aikaan kun kävimme näyttelijän kanssa kohtausta läpi. Samaan aikaan tuottaja ja äänittäjä pystyttivät valoja, joita ohjeistin siihen suuntaan johon halusin valon

rakentuvan.

Toiset kolme henkeä kuvaysryhmään olisi todella ollut tarpeen elokuvan kuvausten aikana.

## 2.4 Aikataulut

Aikataulun tekeminen oli hankalaa, koska meillä ei ollut missään vaiheessa varmuudella tarvittavaa määrää avustajia zombeiksi. Päänäyttelijöiden kanssa aikataulut oli helppo rakentaa valmiiksi, mutta silloinkin jouduimme usein kuvaamaan kohtauksista vain tynkiä, koska ei ollut zombeja joita juosta karkuun. Tällaisissa tilanteissa kuvasimme päänäyttelijöiden suunnat ja toivoimme vain, että jonakin päivänä meillä on tarpeeksi zombeja täyttämään puuttuvat kuvat.

Esimerkiksi kohtaus jossa Julia löytää radiopuhelimen kuolleen vartijan käsistä kuvattiin ensin pelkästään Julian reaktiot ja toiminta. Vasta viikon päästä meillä oli tarpeeksi avustajia zombeiksi jolloin kuvasimme toiseen suuntaan. Tuona samaisena päivänä kuvattiin myös kaikki muutkin 25 kuvaa joissa näkyy enemmän kuin kuusi zombia.

Suurin osa elokuvasta tapahtuu koulussa joka oli käytössämme arkisin kello 16:00-21:00. Tuonakin aikana koulussa oli vielä henkilökuntaa ja opiskelijoita paikalla. Kuvaukset piti lopettaa jo hyvissä ajoin ennen kello yhdeksää, koska silloin meni hälytykset päälle.

Alkuperäinen suunnitelmamme tiiviistä viikosta, jolloin koko elokuva kuvattaisiin mureni käsiimme täysin ja käytössämme oli hajanaisia päiviä joina saimme kuvattua aina muutaman kuvan kohtausta kohden. Kuvausten suurin vihollinen oli meidän itse tekemämme avustajien casting. Se oli suurin syy miksi emme päässeet tekemään kaikkea haluamaamme mitä elokuvassa tapahtuu. On vaikeaa tehdä zombielokuvaa jos ei ole zombeja.

### 3 KÄSIKIRJOITTAMINEN

Lähdin kirjoittamaan Vainajala- elokuvaa tiedostaen, että elokuvan budjetti on alle 100€. Tuosta syystä yritin pitää näyttelijöiden määrän pienenä. Alkuperäisessä suunnitelmassa, jossa oltiin yhdessä tilassa koko ajan olisi zombejakin tarvittu vähemmän mitä kuvatussa versiossa. Lopulta annoin budjetin sisällä kirjoittamiselle periksi ja annoin tekstin vain tulla, jolloin käsikirjoituksen kalliit kuvat jäisivät tuottajan, ohjaajan ja kuvaajan ongelmiksi.

Toinen tavoitteeni kirjoittaessani käsikirjoitusta oli pitää dialogi, tai ylipäätään puhuminen mahdollisimman vähäisenä. Syy siihen oli pelko huonoista näyttelijöistä. Elokuvan ollessa suomenkielinen zombie-elokuva, oli elokuvan uskottavuus lähtökohtaisesti melko huterä. Siihen jos lisää huonon näyttelijän puhumaan kirjakieltä, on peli menettytty, vaikka käsikirjoitus olisi kuinka hyvä. Huono näyttelijä pystyy kuitenkin toimimaan, kunhan pitää suunsa kiinni.

En kertonut käsikirjoituksessa ollenkaan siitä miten ollaan tähän päädytty. Tarkoittaen zombien valtaamaa maailmaa. Elokuvan maailma ja luonne tulee mielestäni selville ensimmäisessä kohtauksessa; pariskunta metsässä, zombit hyökkäävät. He ovat metsässä koska siellä on turvallisempaa kuin kaupungissa jossa zombeja on paljon, koska kaupungeissa on ihmisiä normaalistikin enemmän. Zombeja on kuitenkin ollut maisemissa niin pitkään, että ne ovat levittäytyneet jo metsiinkin.

Vainajalan tuottaja/ apulaisohjaaja Tommi Lahti usein ehdotti uutiskatsauksen kuvaamista elokuvan alkuun, jossa selitettäisiin zombien tulemistä. Itse näin sen kuitenkin tarpeettomana, koska tarina ei kerro siitä miten zombit saivat alkunsa tai miten päähenkilö saisi sen estettyä. Halusin kertoa tarinaa ihmisistä jotka elävät siinä maailmassa. En tarinaa siitä miten he alkavat sopeutua siihen maailmaan.

### 3.1 Henkilöhahmot

Kuvatussa versiossa on kolme henkilöhahmoa, tai pikemminkin neljä jos laskee zombit yhdeksi hahmoksi. Elokuvan päähenkilö on Jussi joka oman virheensä kautta tapattaa vaimonsa Liisan. Jotta Jussi voisi antaa itselleen anteeksi oman virheensä, hän lähtee suorittamaan selvää itsemurhatehtävää pelastaakseen nuoren tytön pulasta.

Kirjassa Elokuvan runousoppia – käsikirjoittamisen syventävät tiedot (Vaclin, Rosenvall & Nikkinen. 2007. 35) kerrotaan henkilöhahmon kaaresta, joka tarkoittaa hänen kehitystään elokuvassa. Kaarella lisätään henkilön kiinnostavuutta hahmon paljastaessa itsestään jotakin uutta kaaren eri kohdissa. On olemassa kolme erilaista koulukuntaa henkilöhahmon kasvun ja muutoksen käsittelyssä.

Ensimmäisen koulukunnan mukaan henkilöhahmo kasvaa ja muuttuu oikean ihmisen tavalla ja oppii näkemään maailmaa eri lailla. Ne ovat muodonmuutostarinoita. Henkilö ei kuitenkaan muutu kuin taikauskusta vaan, katsojalle näytetään koko muutoksen kaari (Vacklin ym. 2007. 35).

Toinen koulukunta asettaa henkilöhahmon uudenlaisiin olosuhteisiin, jotka pakottavat tämän käyttäytymään eri tavalla (Vacklin ym. 2007. 36). Vainajala- elokuvan päähenkilö Jussi kuuluu tähän koulukuntaan, koska Liisan kuollessa hänellä itsellään ei ole enää syytä elää. Tuntemattoman tytön avunpyyntö kuitenkin kääntää Jussin pään ja hän saa syyn elää sekä mahdollisuuden antaa itselleen anteeksi.

Kävimme ohjaavan opettajani Mikko Tornivuoren kanssa keskustelun koskien päähenkilöä Jussia, joka oli pitkään henkilö josta kukaan ei pitäisi. Viimeisessä versiossa hän tekee virheen, jonka seurauksena Liisa kuolee. Aiemmin Jussi tekee virheen, mutta tämä ei vielä tapa Liisaa. Silti Jussi päätti juosta karkuun zombilaumaa, eikä edes yritä pelastaa, tuossa versiossa vielä raskaana olevaa vaimoaan. Henkilöhahmosta olisi kuitenkin hyvä tehdä pidettävä tai jopa rakastettava hahmo

(Vacklin ym. 2007. 28). Tällöin katsojan on helpompi samaistua Jussiin, jolloin elokuva olisi hieman vahvempi kokemus.

Kolmannessa koulukunnassa henkilöhahmot pysyvät muuttumattomina. Henkilöhahmojen peruluonteensa pysyvät samana. Tämä on yleistä tilannekomedioissa joissa katsoja odottaa henkilöhahmon toimivan kuten hän on ennenkin toiminut (Vacklin ym. 2007. 36).

Liisa jää elokuvassa etäiseksi hahmoksi, mutta katsoja tietää hänen olevan syy Jussin toimintaan. Liisa on samalla myös ainoa henkilö joka näytetään maailmassa jossa ei vielä ole zombeja. Jussi muistelee Liisaa kauniina, ollen samalla ainoa syy Jussille pysytellä hengissä zombien valtaamassa maailmassa. Menettäessään Liisan, Jussi ei näe syytä elää.

Myös tyttö on melko passiivinen eikä kasva elokuvan aikana mihinkään suuntaan. Pieniä viitteitä työstä annetaan hänen tullessa elokuvaan mukaan. Hän juoksee zombilaumaa karkuun ilman mitään varusteita. Jussin kysyessä onko tytön mukana muita, tyttö vastaa vain, että ne tappoi kaikki. Näistä seikoista katsoja ymmärtää tytön olleen liikkeellä isommassa seurueessa, kenties perheensä kanssa liikkeellä, kunnes zombit ovat yllättäneet ja tappaneet kaikki paitsi tytön.

Elokuvan Taksikuski (Taxi Driver, 1976) DVD:ssä on dokumentti Taksikuskin tekemisestä. Jodie Foster kertoo kuinka hän ja Robert De Niro valmistautuivat heidän yhteiseen kahvila kohtaukseen, jossa Jodie Fosterin näyttelemä Iris kertoo De Niron Travis Bicklelle omasta elämästään. De Niro harjoitteli kohtauksen Fosterin kanssa tarkalleen kuten se oli käsikirjoituksessa kirjoitettu. Kun Foster alkoi jo kyllästyä koko kohtaukseen alkoi De Niro poiketa käsikirjoituksesta ja alkoi improvisoimaan. Opettelemalla ja tuntemalla oman hahmonsa täydellisesti, on helpompi improvisoida. Mitä paremmin käsikirjoittaja tuntee luomansa henkilöhahmot, sitä parempi näyttelijöiden on heidän vaatteissaan olla.



Osa Fosterin kohtauksessa tekemistä asioista, olivat peruja aidosta tilanteesta. Taksikuskin ohjaaja Martin Scorsese ja käsikirjoittaja Paul Schrader kävivät casting haastattelun Fosterin kanssa aamupalalla ja seurasivat hänen toimintaansa. He pyysivät häntä toimimaan samoin kun he kuvasivat tuon kohtauksen.

### 3.2 Päämäärä

”Päähenkilöllä on elokuvassa vain yksi keskeinen päämäärä. Hahmo tahtoo jotakin ja pyrkii saavuttamaan sen tarinan aikana. Usein päämäärään viitataan käsitteellä *tahdonsuunta*. Tällöin viitataan siihen, miten henkilön tavoite näkyy hänen toiminnassaan.” (Vacklin ym. 2007. 36).

Vainajalassa Jussin pitää pelastaa tyttö zombien kynsistä. Miksi hän lähtee pelastamaan tyttöä? Jussi on hirttämässä itseään kun kuulee tytön avunpyynnön. Miksi hän ei vain jatka käydessä roikkumista ja anna itsensä kuolla?

Martin Scorsesen ohjaamassa New York Stories (1989) episodissa Life Lessons taiteilija Lionelin päämääränä on pitää avustajansa Paulette luonaan. Mikä on hänen motivaationsa siihen? Lionel sanoo rakastavansa Paulette, mutta oikeasti hän tarvitsee emotionaalista melskettä voidakseen maalata tauluja (Vacklin ym. 2007. 36).

Kuten jo mainitsin, Jussin päämääränä on tytön pelastaminen. Hän ei pelasta tyttöä tytön takia, vaan itsensä takia. Pelastamalla tytön hän voi antaa itselleen anteeksi sen, ettei pystynyt suojelemaan omaa perhettään.

### 3.3 Kuinka päästä päämäärään

Henkilöhahmoa kehittymisen takana oleva kaari syntyy erilaisista konflikteista ja esteistä joita tämä kohtaa päämäärää tavoitellessaan. Tätä kutsutaan pinoamiseksi, jossa

asetetaan henkilölle koko ajan lisää esteitä, asioita mutkistetaan ja ristiriitoja kärjistetään. Tästä taas syntyy draamaa (Vacklin ym. 2007. 37).

Jussi kohtaa useita esteitä Vainajalassa. Aluksi hän haavoittuu käteen pahasti, jota en näin jälkikäteen tarkasteltuna, kuitenkaan älynnyt käyttää tarpeeksi hyväkseni elokuvan aikana. Lisäksi hänen aseestaan on ammuksiset loppu. Päättäessään lähteä pelastamaan tyttöä pulasta, roikkuu Jussi hirressä. Koululla, jossa tyttö piileksii Jussi kohtaa kahteen otteeseen yksinäisen zombin jotka hän tappaa melko helposti. Ovi jonka takana tyttö piileksii, on zombien peittämä. Tässä kohtaa Jussi miltein luovuttaa ja jättää tytön yksin. Tytön epätoivoinen huutaminen oven takana kuitenkin saa Jussin kuitenkin ylittämään itsensä ja johtaa zombit itseään kohti, jotta tyttö pääsee ulos luokasta.

Esteet joita henkilöhahmo kohtaa voidaan jakaa sisäisiin, ulkoisiin ja sisäisistä esteistä juontuviin ulkoisiin esteisiin (Vacklin ym. 2007. 37). Jussi kohtaa elokuvan aikana lähinnä ulkoisia esteitä, joita ovat zombit.

Sisäisinä esteinä toimivat pelot, heikkoudet, syyllisyys, kyvyttömyys rakastaa, moraalittomuus, sokea piste ja trauma (Vacklin ym. 2007. 37). Näistä esteistä syyllisyys ja trauma toimivat Vainajalassa tavallaan Jussin eteenpäin vievänä voimana. Niistähän Jussi juuri yrittää tavallaan päästä eroon.

Kun Jussi ja tyttö pääsevät luokasta ulos, on heidän vielä päästävä zombien valtaamasta koulusta ulos. Kaikki sisäänkäynnit ovat tukittuina. Jussi johdattaa tytön mukanaan tuntemattomasta ovesta joka johtaa umpikujaan. Täällä Jussi tekee päätöksen jossa hänen elämällään ei ole merkitystä, ainoastaan tytön henkiinjäämisellä on väliä.

### 3.4 Formaattista lyhyesti

Pidän kirjoista joissa kuvataan pikkutarkasti ja yksityiskohtaisesti asioita, esineitä, paikkoja ja toimintaa. Alkuun kirjoitin käsikirjoitusta samaan tyyliin. Ohjaava opettajani

kuitenkin sanoi, että ”Don't write stuff”. Samaa asiaa tarkoitti varmasti Ludwig Wittgenstein sanoessaan ”Mitä voidaan sanoa, voidaan sanoa selvästi” (Vacklin ym. 2007. 317).

Itselleni ei tuottanut vaikeuksia kirjoittaa tekstiä oikeaan muottiin. Käytin kirjoittamiseen elokuvan käsikirjoittamiseen tarkoitettua Celtix- ohjelmaa, joka asettaa tekstin oikeaan muottiin. Lisäksi osasin mielestäni sanaston melko hyvin jota käsikirjoituksessa käytetään.

Vaikeampaa minulle oli se, että miten kirjoitetaan. Tunteiden kuvaaminen toiminnan kautta, adjektiivien pois jättämisestä ja kuvailu yleensä oli minulle ajoittain hieman hankalaa jättää pois. Aluksi kirjoitinkin usein tarkasti kuvaillen kuinka Jussi tappaa zombin. Lopulta ymmärsin, että riittää kun kirjoittaa pelkästään *Jussi tappaa zombin*.

Tämä ei tietenkään jokaiseen tappoon sovi, jos siinä tapahtuu jotakin tärkeää. Ensimmäisen kohtauksen taistelussa, jokainen Jussin tappama zombi on yksi este lisää hänen yrityksessään pelastaa Liisaa. Ensimmäinen zombi yllättää Jussin, kun tämä on menossa tappamaan Liisan kimpussa olevaa zombia. Toisen zombin Jussi repii irti Liisasta joka vahingossa ampuu Jussia käteen. Silloin zombi hyökkää Jussin kimppuun.

Näihin kahteen ei yksinkertainen *Jussi tappaa zombin* riittänyt, mutta koulun käytävillä tapahtuneet kaksi zombin tappoa ei tarvinnut sen enempää kuvailua. Silloin annetaan ohjaajalle ja kuvaajalle päätäntävalta siitä miten tapahtuman koreografia menee.

Formaatissa tärkeintä on sen selkeys. Oikeaan formaattiin kirjoittaminen helpottaa lukemista, mutta se edellyttää myös tietämystä sekä erityissanaston tuntemista. Käsikirjoitusta lukee eri ammattien edustajia, kuten kuvaaja, äänisuunnittelija ja näyttelijä. Heidän kaikkien pitää pystyä lukemaan siitä tarvitsemansa tiedot (Vacklin ym. 2007. 317).

Mikäli käsikirjoittaja haluaa jonkin tietyn tapahtuman jossakin tietyssä kuvakoossa on se kirjoitettava niin, että se lukiessa välittyy lukijan mielessä siihen kokoon. Erikseen kuvakokojen ilmoittaminen on kiellettyä.

Esimerkki yleiskuvasta tai maisemakuvasta:

Havumetsävyöhykkeen keskellä punainen auto etenee viivasuoraa tietä kohti kaukana kohoavaa tunturia.

Esimerkki kokokuvasta (KK):

Pasi, Juuso, Milda ja Katariina tallustavat kulman takaa ja avaavat bemarkin neljä ovea.

Esimerkki erikoislähikuvasta:

Sormet nostavat ovenkahvaa. (Vacklin ym. 2007. 325).

”Käsikirjoituksessa käytetään kirjoituskoneen fonttia muistuttavaa Courier New-kirjasinta kokoa 12” (Vacklin ym. 2007. 322).

### 3.4.1 Kohtausotsikko

Käsikirjoituksen formaatissa on neljä pääkohtaa jotka ovat kohtausotsikko, toiminta, dialogi sekä siirtymät. Kohtausotsikko (Scene heading, slug line) ilmoittaa kohtauksen paikan ja vuorokaudenajan (Vacklin ym. 2007. 318). Kohtausotsikossa ilmoitetaan onko kohtaus sisä- vai ulkokohtaus termeillä INT. tai EXT.

Interiorin ja exteriorin jälkeen ilmoitetaan tarkempi paikka missä kohtaus tapahtuu, kuten PARKKIPAIKKA tai OLOHUONE. Näiden jälkeen ilmoitetaan vielä vuorokauden aika, joka yleensä on aamu, päivä, ilta tai yö. Harvemmin on tarvetta sen tarkempaan ajan määrittämiseen (Vacklin ym. 2007. 318).

### 3.4.2 Toiminta

”Toiminta tarkoittaa tekstikappaletta, joka ei ole dialogia. Esimerkiksi:

Välituntikellot SOIVAT. Tytöt ja pojat pakenevat koulurakennuksesta kaikkiin ilmansuuntiin” (Vacklin ym. 2007. 319).

### 3.4.3 Dialogi

Puhuvan henkilön nimi kirjoitetaan keskelle sivua isoilla kirjaimilla. Repliikki kirjoitetaan nimen alle. Kun dialogin perässä lukee (MORE), tarkoittaa se, että dialogi jatkuu seuraavalla sivulla. Mikäli henkilö jatkaa puhumista seuraavalla sivulla tai toiminnan jälkeen voidaan henkilön perään kirjoittaa (CONT'D). Käsikirjoitusohjelmat lisäävät ne yleensä automaattisesti. (Vacklin ym. 2007. 319).

### 3.4.4 Siirtymät

Siirtymät (transitions) tarkoittavat leikkausta ja se on oleellinen tapa kirjoittaa elokuvaa. Kohtauksen sisällä leikkaus kirjoitetaan usein pisteellä tai kappalejaolla. Esimerkiksi lauseen ”Jeppe katsoo Kaarinaa” voi kuvata niin, että Jeppe ja Kaarina ovat samassa kuvassa. Lause sisältää periaatteessa kuitenkin kaksi kuvaa ”Jeppe katsoo”-sekä ”Kaarinaa”-kuvan. Myös kuvan ”Jeppe katsoo Kaarinaa. Mikko syöksyy heidän väliinsä puukko kourassa.” olisi mahdollista kuvata yhdellä kuvalla, joten selkein tapa kohtauksen sisällä onkin kirjoittaa kuvia rivi- ja kappalejaolla.

Jeppe katsoo.

Kaarinaa.

Mikko syöksyy heidän väliinsä puukko kourassa.

(Vacklin ym. 2007. 320)

## 4. NÄYTTELIJÖIDEN OHJAAMINEN

”Hyvä, näyteltävissä oleva ohjaus luo *käyttäytymistä*, jolloin näyttelijäntyö on aktiivista

ja dynaamista eikä staattista; aisteihin vetoavaa eikä älyllistä; objektiivista ja yksilöityä eikä subjektiivista ja yleistävää.” (Weston, J. 1996.49)

Itselläni ei ollut kokemusta näytteliöiden ohjaamisesta ennen Vainajalan kuvauksia. Onnekseni kaikki kolme näyttelijää olivat minulle entuudestaan tuttuja, joten minun oli helppo jutella heidän kanssaan siitä, mitä näyttelijältä halusin mihinkin kohtaukseen. Vaikeinta oli oikeanlaisen tunnelman luonti näyttelijälle. Alkuun annoin heille tunnetiloja kuten vihainen, surullinen yms, mutta en saanut haluamaani. Jouduin tarkentamaan, että vähemmän surullinen tai ei ihan niin vihainen. Nämäkään ohjeet eivät silti antaneet haluamaani tulosta.

”Verbit, faktat, mielikuvat ja fyysiset teot ovat helpompi näytellä kuin adjektiivit ja selitykset, koska näyttelijä voi itse valita ja toistaa niitä.” (Weston, J. 1996.49). Tavallaan Westonin metodi on lähellä käsikirjoittamista, jossa adjektiivin sijaan olisi hyvä valita verbi, koska se kertoo mitä näyttelijä tekee eli aktiivisia (Weston, J. 1996. 50).

Jossakin vaiheessa elokuvan tekoa aloin kertoa näyttelijöille enemmän heidän tavoitteistaan ja siitä mistä heille on tapahtunut ennen kohtausta. Annoin heille siis mielikuvan. Lisäksi elokuvassa on paljon fyysistä toimintaa lähes koko ajan. Joskus paras tulos tuli, kun käskin Jussin vain tuijottaa muutaman sekunnin johonkin ja sitten lähtevän kävelemään. Tällä tavalla ohjasin kohdan jossa Jussi kääntyy kulman ympäri ja tappaa zombin. Aluksi käytin termejä kuten itsevarma ja pelokas ym. Lopulta sanoin, että katso seinää neljä sekuntia ja sitten menet zombin luo ja lyöt sitä päähän.

Esimerkiksi kohtaus, jossa Julia Hannulan näyttelemä tyttö jouksee kouluun zombeja karkuun, kerroin Julialle, että häntä jahtaava zombilauma on juuri tappanut hänen koko perheensä ja hän on ainoa eloonjäänyt. Julia haluaa elää ja hän etsii turvapaikkaa. Jossakin kohtaa käskin yhtä zombia ottamaan Juliasta kiinni, ilman että kerroin Julialle tästä. Se loi Julialle hyvän mielikuvan siitä, mitä hän juoksee pakoon ja se kesti hyvin

kohtauksen ajan.

Kohtaus jatkuu, kun Julia pääsee väliaikaiseen turvaan. Tässä kohtaa Julia tietää olevansa turvassa, mutta vain vähän aikaa. Kohta zombilauma rikkoisi oven ja söisi myös hänet. Julia löysi turvan, mutta hänen perheensä on edelleen kuollut. Asetelma on melko samanlainen kuin Jussilla. Tosin Jussi syyttää itseään ja haluaa kuolla, kun taas Julia haluaa elää ja tietää ettei selviydy ulos ilman apua. Näitä voisi tavallaan verrata jo aiemmin kirjoittamaani päämäärään. Annoin näyttelijöille kohtauksissa päämääriä joita he tavoittelevat. ”Mitä yksinkertaisempi päämäärä, sitä helpompi näytellä.” (Weston, J. 1996. 131).

Elokuva oli hyvin fyysinen, eikä siinä juuri ollut dialogia kuin yhdessä kohtauksessa, jossa Jussi irrottautuu hirrestä ja puhuu radiopuhelimeen. Aluksi Julia puhuu radiopuhelimeen tietämättä, että kuuleeko kukaan. Hän kertoo kuitenkin ahdinkonsa ja tilanteensa. Jussi kuulee tämän, mutta koska haluaa itse kuolla, ei hän kiinnitä siihen huomiota. Julia lopettaa puhelun sanomalla, ettei halua kuolla. Tähän Jussi tarttuu.

Dialogi jonka he käyvät on melko yksinkertainen. Jussilla on selkeä fyysinen este puhumiseen. Hänhän on juuri roikkunut hirressä ja hänen kurkkunsa on rikki, joten hänen on vaikeaa puhua. Julian tapaus oli enemmän emotionaalinen, koska hän saa vastauksen avulleen. Onnistuuko Jussi antamaan apua vai ei, sillä ei ole väliä koska kummassakin tapauksessa Juliassa on tapahtunut muutos. Tässä tapauksessa henkilöhahmon päämäärä nousee tämän tarpeista ja tunteista, jotka ovat subjektiivisia (Weston, J. 1996. 131).

Minun ei tarvinnut sanoa Julialle, että olet iloinen koska avunpyyntöösi vastattiin, mutta surullinen, koska perheesi on kuollut. Riitti kun hän itse ymmärsi, että hänen päämääränsä on tavoitettu; joku vastasi hänen avunpyyntöönsä. Tämä aiheuttaa muutoksen Julian toiminnassa kohtauksen sisällä.

#### 4.1 Toimintaverbejä

”Toimintaverbi on transitiiviverbi, joka vaatii objektin; joku tekee jotain toiselle. Tyypillisesti toimintaverbillä on sekä emotionaalinen että fyysinen puoli.” (Weston, J. 1996. 50)

Ohjaajan antaessa ohjeita näyttelijälle, on suositeltavampaa antaa ohjeet verbinä kuin adjektiivina. Jos näyttelijää pyytää olemaan vihaisempi, saatta tämän suoritus näyttää teennäiseltä, koska näyttelijän mieltii, että ”Olenko tarpeeksi vihainen?” Vaihtamalla adjektiivin paikalle toimintaverbin ”syyttää” tai ”rankaise” voi rohkaista näyttelijää kuuntelemaan ja saamaan kontaktin vastanäyttelijään. (Weston, J. 1996. 53).

Kohtaus jossa Jussi pistää itsensä hirteen, Jussi kysyi minulta mikä fiilis hänellä on. Vastasin, että sinä syytät itseäsi Liisan kuolemasta ja haluat kuolla. Kohtauksessa ei ole dialogia ollenkaan, mutta Jussin toiminta on mielestäni hyvää. Hän toimii määrätietoisesti eikä epäröi hetkeäkään sitä mitä on tekemässä. Ohjaamalla Jussia vihaiseksi tai surulliseksi olisi voinut saada hänet näyttelemään kohtausta yli, jolloin tunnelma olisi mennyt pilalle. Nyt Jussi vain toimii.

#### LYHYT LISTA TOIMINTA VERBEJÄ (JA NIITÄ ANKKUROIVAT SUBTEKSTIT)

anella / vedota	”Autä minua!”
flirttailla	”Tule tänne istumaan viereeni.”
haastaa	”Onko sinussa miestä?” ”Lyö jos uskallat”
haavoittaa	”Sinä satutit minua.” ”Haluan sinun kärsivän.”
houkutella	”Tule kultaseni... tule, tule..”
hurmata, imarrella	”Sinä olet ihana.” ”olisit todella hyvä siinä.”
häikäistä	”Odota kunhan näet.”
kerskailla	haluat panna paremmaksi, näyttää
kiihottaa	(esimerkiksi kapinaan) ”Barrikadeille!”
kiusotella, kutkuttaa	”Minusta sinä olet söpö.”
naulita	”Tiedän mitä peliä pelaat.” ”Näen sinun lävitsesi.”
pilkata	tehdä pilkkaa pukeutumisesta jne.
rangaista	”Sinä olet paha ihminen.” ”Olen saanut sinusta tarpeekseni.”
rauhhoittaa	”Kaikki on ihan hyvin, ei mitään syytä huoleen.”
rohkaista	”Tiedän, että pystyt siihen.”



suostutella syyttää	”Mitä, jos katsoisit asiaa tältä kannalta..” ”Sinä valehtelit minulle!” ”Minä näin sinun tekevän sen!”
taivutella tutkiskella (pahansuovasti)	”Oletko aivan varma ettet haluaisi?” laskea ryppyjä, huomata yksityiskohtia puvussa ja henkilössä (negatiivista)
urkkia	tehdä kysymyksiä asioista, mitkä eivät kuulu sinulle, esimerkiksi raha-asioista, seksistä
vaatia	”Vaadin sitä!”
valittaa	”Tämä on epäoikeudenmukaista.”
varoittaa	”Varoitan sinua.”
vietellä	”Sinä viehätät minua.”
väheksyä	”Sinä olet arvoton, et yhtään mitään, et tärkeä.”
väijyä	”Pidän sinua silmällä.”
yllyttää	”Haluatko tapella?”

(Weston, J. 1996. 346).

Kohtauksen sisällä ei kuitenkaan tarvitse pidättäytyä saman toimintaverbin alla. Hyvä näyttelijä voi muuttaa toimintaverbiä kesken kohtauksen. Gene Hackman tekee tätä usein, eli vaihtaa toimintaverbiään tiuhaan, joka tekee hänen hahmoistaan monimielisiä ja arvaamattomia (Weston, J. 1996. 55).

Joistakin saattaa tuntua hullulta, että roolihahmo tekee eri asioita eri aikoina. Tämä kuitenkin tekee hahmosta moniulotteisempia. Ihmiset ovat luonnostaankin täynnä vastakohtaisuuksia. On turha kysyä ”millainen roolihenkilö on” ja painia hahmon persoonallisuuden kanssa, kun hahmon voi tehdä (Weston, J. 1996. 55).

#### 4.2 Fyysiset tehtävät

Näyttelijän opeteltua vuorosanat ulko ja harjoiteltuaan ne puhki, saattaa hän jäädä jumiin yhteen tiettyyn tyyliin sanoa repliikkinsä. Tämä voi tehdä esityksestä jäykän ja harjoitellun oloisen. Antamalla näyttelijälle jotakin tekemistä kohtaukseen, eikä pelkästään pistä tätä sanomaan repliikkiään, vapauttaa näyttelijän olemaan läsnä juuri siinä hetkessä ja hän voi toimia luonnollisesti ja spontaanisti (Weston, J. 1996. 65).

Weston kertoo kirjassaan (Weston, J. 1996. 66) esimerkin kohtauksesta, jossa ohjaaja pyysi näyttelijää tekemään kohtauksen viettelevästi. Näyttelijä oli miettinyt tarkalleen miten hän tekisi kohtauksen viettelevästi, eivätkä he saaneet kohtauksesta luonnollista. Lopulta ohjaaja käski näyttelijää menemään kesken repliikin etsimään jääkaapista jotakin syötävää. Jääkaapissa olisi vielä juuttunut ovi. Fyysisen ongelman edessä sanat vapautuivat näyttelijän ennalta omaksutusta käsityksistä ja kohtaus toimi luonnollisesti ja yksinkertaisesti.

”Näyttelijän kamppaillessa roolinsa kanssa auttaa, kun ohjaaja tekee ohjeistaan mahdollisimman yksinkertaisia ja fyysisiä. Kun näyttelijöillä on hyvin yksinkertaisia, fyysisiä tehtäviä, stressin taso putoaa.” (Weston, J. 1996. 66)

## 5 KUVAAUS

### 5.1 Kuvauskalusto

Mainitsin jo aiemmin hieman kuvauskalustosta mitä käytössämme oli. Kamerana oli Canon 5D Mrk II, johon oli käytössä muutamia erilaisia objektiiveja. Pääasiassa käytin 50mm putkea jolla sain himmenninaukon jopa 1.4:ään. Tämä mahdollisti lyhyen syväterävyysalueen. Isolla aukolla kuvaaminen kuitenkin hankaloitti operointia otoksissa joissa oli liikettä. Syväterävyysalueen ollessa lyhyt on kuvattava kohde hankala pitää tarkennettuna, varsinkin jos se tai itse kamera liikkuu.

Valaisimina käytössämme oli erilaisia punapäitä ja 120cm pitkiä loisteputkivalaisimia. Kaikki käyttämämme valot olivat tungsteneja, eli yhtään päivänvalolamppua meillä ei ollut. Käytössämme oli kuitenkin kääntökalvoja joilla saimme valoa viileämmäksi tai lämpimämmäksi jos tarve vaati.

#### 5.1.1 Canon EOS 5D Mrk II

Syksyllä 2008 Canon toi markkinoille täysikennoisen D-SLR- kameran Canon 5D Mrk II. Se oli ensimmäinen EOS- kamera jossa on täysi HD videokuvausmahdollisuus. 5D:n kennokoko on noin 36x24 mm CMOS- kenno, joka on suurempi kuin 35mm elokuvakameran filmialue.

Nopeiden liikkeiden taltoiminen tuottaa ongelmia, D-SLR-kameroiden rolling shutter- ominaisuudesta johtuen. Useimmat CMOS-kennolliset kamerat käyttävät rolling shutteria. Tämä tarkoittaa sitä, että kuvattaessa videota jokainen kuva ei tallennu yksittäisestä kuvasta, vaan kuva koostuu ns. skannaamalla joko pysty- tai vaakasuunnassa. Käytännössä tämä tarkoittaa, että kaikki kohdat kuvasta eivät ole tallentuneet täysin samalla hetkellä. Näin nopeat liikkeet tekevät kuvasta vinon.

5D pakkaa videon MPEG-4 AVC/H.264 vaihtelevalla (keskiarvo) bittinopeudella ja sen tallennusmuotona on .MOV. Kuvakokoja ja nopeuksia on 1920 x 1080 (FullHD) 30p / 25p / 24p sekä 640 x 480 (SD) 30p / 25p. (Canon. 2010. 237)

#### 5.1.1.1 Objektiivit

Valitsin kameraksi Canon 5D Mrk II:en osittain siksi, että minulla oli mahdollisuus käyttää siihen useampaa erilaista objektiivia. Tämä ei johtunut siitä, että halusin vain käyttää erilaisia objektiiveja koska niitä oli saatavilla. ”... objektiivin vaihtaminen objektiivin taltioiman informaation (sen ”kentän”) takia on vain osa objektiivin käytöstä. Objektiivit tuntuvat erilaisilta. Eri objektiivit kertovat tarinan eri tavalla” (Lumet, S. 1995.96)

Objektiivien millimetriluvut tarkoittavat polttopisteen etäisyyttä linssin keskitasolle. Tätä väliä sanotaan polttoväliksi (DigiFAQ. 2006). Laajin käyttämäni objektiivi oli 19-28mm zoom-objektiivi, jota käytin molemmissa ääripäissä. Tällaisten laajojen optiikoiden haittana on se, että ne vääristävät kuvaa. Kuvan reunat pyöristyvät. Laajalla linssillä on silti hyvä tehdä kamera-ajoja ja tai kuvata käsivaralta, koska kameran heiluminen ei näy yhtä jyrkkänä kuin tele-optiikassa. Kuvasin Julian juoksemista käytävällä 19mm linssillä käsivaralta juosten Julian perässä. Kuva tärisee paljon, mutta

sitä pystyy silti helposti katsomaan ja ymmärtämään mitä siinä tapahtuu, ilman että tulee merisairaaksi.

Pisin teleputki jota käytin oli 200mm, johon lisäsin vielä yhden telejatkeen jonka kerroin oli kaksi. Eli tämä teki putkesta 400mm. Tällä tavalla sain vaikutelman kiikareilla katsomisesta. Käytössä ollut objektiivia ei oltu tarkoitettu täyskenno kameraan, joten se ei pystynyt valottamaan kennoa koko alueelta. Tästä syystä kuvan reunoilla on mustaa. Se ei tuossa tapauksessa haittaa, koska tunnetusti elokuvissa kiikareilla katsominen muodostaa kiikareiden kuvion kuvan reunoille.

Laajakulmaobjektiivin ja teleobjektiivin eroavaisuudet eivät ole palkästään siinä, miten laajalta alueelta ne näyttävät. Niiden syväterävyysalueet ovat erilaiset, sekä pidempi polttovälinen linssi muuttaa myös kuvan luonnetta tiivistämällä kuvaa. Kuvassa kaikki näyttää olevan lähempänä toisiaan mitä ne todellisuudessa ovat. Laajakulma objektiivi taas näyttää esineiden olevan kauempana toisistaan (Lumet, S. 1995. 96).

Suurimman osan kuvasin Canon EF 50/1.4 USM- objektiivilla, jonka suuren aukon tuottamaan lyhyeen syväterävyyteen ihastuin hieman liikaakin. Vähäistä valokalustoa sain komapensoitua valovoimaisella ja laadukkaalla linssillä, mutta tein samalla itselleni työn turhan vaikeaksi, koska syväterävyys oli niin lyhyt.

#### 5.1.1.2 Syväterävyys

Syväterävyys tai terävyysalue on vaihtelevan suuruinen vyöhyke, joka toistuu tyydyttävän terävänä varsinaisen tarkennuspisteen edessä ja takana. Syväterävyyden kokoon vaikuttavat niin himmenninaukon koko, kuvausetäisyys ja objektiivin polttoväli. Mitä isompi himmenninaukko sitä lyhyempi syväterävyysalue. Mikäli aukkoa ei saada säädettyä on syväterävyyteen mahdollisuus vaikuttaa myös polttoväliä muuttamalla. Pidempi polttoväli lyhentää syväterävyyttä (Hedgecoe, J. 1993. 251). Pitää kuitenkin muistaa, että pitkä polttoväli muuttaa kuvan luonnetta myös tiivistämällä kuvassa olevia objekteja lähemmäs toisiaan. Se ikään kuin lyttää kuvaa syvyyssuunnassa.

Sivuilta <http://www.dofmaster.com/dofjs.html> löytyy syväterävyyslaskin. Laskimella voi laskea kuinka pitkä syväterävyysalue milläkin kamera/objektiivi yhdistelmällä on.

Mainitsin aiemmin tehneeni itselleni hallaa pitämällä himmenninaukon niin isona. Jos olisin esimerkiksi kahden metrin päässä kohteesta, ja kuvattaessa Canon 5D Mark II:lla 50mm objektiivilla ja himmenninaukko olisi 1.4, syväterävyysalue olisi vain 13cm. Laskurin mukaan tarkennuspisteen edessä olisi 6cm ja takana 7cm tyydyttävän tarkkaa. Useimmiten tarkennuspiste on silmissä.

Syväterävyyden ja tarkennuksen vaihdolla saa ohjattua katsojan tarkkaavaisuutta mihin itse haluaa (Hedgecoe, J. 1993. 43). Lisäksi lyhyellä syväterävyysalueella on helppo erottaa kohde taustastaan.

Syväterävyyttä voidaan käyttää muuhunkin kuin taustasta erottamiseen tai huomion keskittämiseen. Elokuvassa Käärmeennahkatakki (The Fugitive Kind. 1960) kuvaaja Boris Kaufman ja ohjaaja Sidney Lumet yhdistivät ensimmäistä kertaa objektiivit ja henkilöhahmot. Marlon Brandon henkilöhahmo, Val Xavier kuvattiin isolla himmenninaukolla ja mahdollisuuksien mukaan teleoptiikalla. Toisin kuin muut henkilöhahmot. Näin he rakensivat Valin ympärille suopeuden ja herkkyyden auran (Lumet, S. 1995. 100).

### 5.1.2 Valokalusto

Käytössämme oli kaksi 650W punapäätä sekä neljä 300W punapäätä sekä neljä kahdella 120cm loisteputkella toimivaa valaisinta. Punapäät ovat valon laadultaan hyvin teräviä, kun taas loisteputkivalaisimet antoivat hajavaloa, joista ei juurikaan selkeitä varjoja syntynyt. Toki sain rikottua punapäiden terävää valo leivinpaperilla, mutta se ei hoitanut asiaa niin hyvin kuin kunnolliset diffuser tai frost kalvot.

Pienet 300W punapäät olivat mainioita kun piti valaista läheltä kovalla valolla. Valoa sai hieman leikattua pienemmäksi leivinpaperilla ja rajattua valaisimen ladonovilla. Pienen kokonsa ansiosta sitä saattoi kantaa kameran vieressä mikäli kamera oli liikkeessä.

Liikkuvana valoa käytettiin kuitenkin yhtä loisteputkivalaisimista, jonka valoa rajattiin roskasäkillä, jotta se ei vuotaisi sivuille. Lisäksi laitoin sen eteen vielä ½ CTB-kalvon.

Syy miksi käytin tätä valoa kohtauksessa jossa Jussi ja Julia juoksevat kellarin sokkelossa zombeja karkuun on se, että punapään valo oli liian jyrkkä ja pistemäinen. Juoksin kameran kanssa Jussin ja Julian perässä ja minun perässäni tuli valomies pitäen punapäättä. Se teki seinille minun sekä Jussin ja Julian varjot, mikä ei ollut hyvä.

Lopulta päädyimme siihen, että pidin itse toisella kädellä loisteputkivalaisinta kameran linssin vieressä ja juoksin henkilöhahmojen perässä. Loisteputkilla saimme pehmeää valoa kellariin, ilman että sitä huomaa niin selkeästi, että tilaa on valaistu.

Elokuvassa on paljon savua, jonka tarkoituksena oli saada valokiiloja. Innostuimme kuitenkin hieman liikaa ja savutimme melkein kaikki kuvat, vaikka mitään valokiilaa ei ollut mahdollista edes saada, koska valo oli isoista ikkunoista tulevaa hajavaloa. Julian ollessa luokassa, saimme sälekaihtimilla rajattua auringonvaloa, jolloin saimme joitakin kiiloja esille savun avulla.

## 5.2 Kuvasuunnitelma

”Videossa on aina kyse samasta asiasta: tarinan kertomisesta. Se voi olla kertomus tapahtumista, ihmisistä, asioiden välisistä suhteista, ideoista” (Jones, F. 2002. 11).

Storyboard, eli kuvakäsikirjoitus perustuu käsikirjoitukseen ja sen tarkoituksena on ilmaista kuvilla tai tekstinä millaisin kuvin elokuva aiotaan kertoa (Viikari, Raike & Laitinen. 2001)

Pelkkien kuvakokojen ja kuvakulmien suunnittelu ei riitä, vaan ennen kuvauksia päätetään myös hyvissä ajoin millaisilla objektiiveilla elokuva kuvataan. Filmille kuvattaessa on edessä myös filmin valinta. Sidney Lumetin ohjaama Valamiesten ratkaisu (12 Angry Men. 1957) rakentaa jännitettä ja lisää ahdistusta vaihtamalla objektiivia laajasta telempään, jolloin tila painuu enemmän kasaan. Samalla kameran kuvakulmaa laskettiin ylhäältä alemmas jotta tulisi vaikutelma, että kattoo laskeutuu

alas ja tilasta tulee yhä pienempi. Elokuvan viimeinen kuva, kun kaikki oli selvinnyt, kuvattiin laajemmalla linssillä ja korkeammalta kuin yksikään aikaisempi kuva (Lumet, S. 1995. 99).

Piirsin elokuvaan kuvakäsikirjoitusta, mutta alati muuttuva käsikirjoitus, sekä kuvauspaikkojen vaihtuminen teki siitä haasteellista. Jo piirrettyjä kokonaisia kohtauksia muutettiin hyvinkin radikaalisti lopulliseen käsikirjoitukseen, jolloin tehty työ oli turhaa. Lopulta piirretyn kuvakäsikirjoituksen rooli jäi hyvin pieneksi. Suuri osa kohtauksista suunniteltiin kiertämällä kuvauspaikkoja läpi tuottaja Tommi Lahden kanssa ja samalla kirjoitimme paperille kohtauksen kulun kuvin. Tällöin meillä oli selkeä visio kohtauksen kulusta kuvausten alkaessa ja tiesimme mitkä kuvat tarvitsimme.

Kohtaus jossa Julia Hannulan roolihahmo juoksee zombeja karkuun kouluun sisälle ja sen kanssa ristiin leikattu Jussi Marjamäen hahmon hirtto-kohtaus menee hyvinkin tarkkaan alkuperäisen kuvakäsikirjoituksen mukaan.

Pidin kuvakäsikirjoitusta siltikin hyödyllisenä työvälineenä, koska sen avulla on helppo kartoittaa minkälaisia kuvia kohtaus vaatii ja missä mennään kuvauksien aikana. Sen avulla on helppo esittää kuvausryhmälle miltä käsikirjoitus näyttää kuvina. Kuvakäsikirjoitus ei ole aukoton suunnitelma, jota kuvauksissa pitäisi ehdottomasti noudattaa (Hytönen & Mandart 2004, 68).

Matti Ijäksen mielestä kuvakäsikirjoitusta on myös turha tehdä kovin tarkkaan dialogipainotteisiin kohtauksiin. Dialogipainotteisissa kohtauksissa näkee paremmin vasta kuvaustilanteessa miten näyttelijä toimii parhaiten ja luontevimmin dialogin aikana. Toiminnallisissa kohtauksissa tilanne on toinen, koska on selkeä koreografia mitä pitää noudattaa. Kuvakäsikirjoitus on omiaan juuri tällaisissa kohtauksissa, nopeuttamaan ja selkeyttämään kuvauksia (Hytönen & Mandart 2004, 68).

### 5.2.1 Tilojen ehdoilla

Koska kyseessä oli post-apokalyptinen elokuva, ympäristön piti olla rikkinäistä ja

sekaista. Niukasta budjetista johtuen, emme päässeet esittämään tätä maailmaa juuri ollenkaan. Yritimme kuitenkin parhaamme mukaan saada koulua näyttämään silti kuin kyseessä olis ollut maailmanloppu. Kuvausryhmän koon takia ja koulun ollessa kuvausten aikana vielä käytössä, emme pystyneet sotkemaan koulua kovinkaan perusteellisesti. Seinien verellä töhriminen ja siivoamienn olisi vienyt miestyövoimaa seuraavilta kuvilta. Eniten kuitenkin harmia toi koulunkäytävän omat valot joita ei isännöitsijän mukaan saanut sammutettua, koska ne toimivat ajastimella. Käytävällä päällä olevat valot syövät aika paljon uskottavuutta maailmanlopulta.

Onneksemme käytävän seiniä pitkin oli pystytetty lokerikkoja, joiden ovet sai auki. Lisäksi käytävällä oli remontissa vanhoja, pois heitettäviä pulpetteja ja penkkejä, joita levittämällä saimme pienen tuulahduksen maailmanlopusta. Lisäksi keräsimme lattialle puiden lehtiä ja sanomalehtiä. Näitä työkaluja käyttämällä saimme koulun näyttämään ainakin etäisesti autiolta.

Muissa kuvauspaikoissa ei juurikaan ollut mitään hankalaa. Kellari näyttää likaiselta, eikä sitä tarvinnut juuri lavastaa. Ainoana ongelmana oli tilan puute, josta ei tarvinnut tehdä sen isompaa ongelmaa, koska kohtaus oli suunniteltu ennakkoon jo melko tiiviisti kuvattavaksi. Ainoa kerta kun kellarissa annoimme Jussille tilaa, oli kun hän pakkaa reppuaan lähteäkseen pelastamaan Juliaa. Aiemmin mainitsin kellarin olleen valaisun kannalta hyvä paikka, koska valo oli täysin hallittavissa, vaikka ulkona paistoikin aurinko.

Elokuvan kohtaus jossa Jussi tulee sisälle kouluun suunniteltiin tuntia ennen kuvausten alkua. Alunperin Jussin piti tulla kouluun luokan ikkunasta ja joutuisi taisteluun kahden zombin kanssa luokan sisällä, mutta satuimmekin löytämään hienon kellarikäytävän kiertäessämme koulun tiloja ennen kuvausten alkua. Kuvauspaikka oli hieno, mutta kohtauksesta näkee sen suunnittelemattomuus melko vahvasti. Kohtauksen haparoivaa otetta selittää myös se, että se on kuvattu ensimmäisenä kuvauspäivänä.

Elokuvan ensimmäinen kohtaus oli tarkoitus aloittaa isolla kuvalla joka kuvattaisiin nosturin nokalta. Kohtaus suunniteltiin kuvattavaksi koulumme takana olevassa



metsässä. Paikka valittiin osittain siksi, että kuvauspaikan vieressä noin 10 metrin päässä oli sähkötolpat. Tällöin meidän ei tarvinnut turvautua agrigaattoriin, joka olisi tarvellyt äänen täysin.

Pystyttäessämme valoja huomasimme, että sähkötolpat eivät toimineet. Jouduimme siis vetämään pidemmän vedon sähkölle koulun sisältä, joka söi molemmat sähkökelat. Tämä johti siihen, että meillä ei ollut paikkoja tarvittavalle määrälle valoja tai jatkojohtoja niille. Kuvausluvan saatua olisi siis syytä tarkistaa, että kuvauspaikalla kaikki mikä on näkyvillä on myös toimivaa. Sähkön saatavuus kuvauspaikalle on asia joka kuvaajan ja valomiehen on aivan ensimmäiseksi selvitettävä. Lisäksi tilaamamme nosturi ei koskaan saapunut paikalle.

Kaikki tämä laskettuna yhteen sen kanssa, että zombeja ei saatu taaskaan kasaan tarpeeksi, teki ensimmäisen kohtauksen kuvaamisesta melko epämiellyttävän kokemuksen. Ensimmäisen kohtauksen heikkous näkyi myöhemmin myös editoitaessa elokuvaa ja korostuu edelleen valmiissa elokuvassa.

### 5.2.2 Muuttuva käsikirjoitus

Käsikirjoituksesta oli useita versioita ja joitakin kohtauksia kirjoitettiin näyttelijöiden kanssa uusiksi vielä kuvauksissa, koska kirjoitettu ei vain toiminut kuvattuna. Tai sitten näyttelijän ehdotus oli vain parempi.

Elokuvan lopetus on koreografialtaan melko erilainen. Alkuperäisessä koulu täyttyy zombeista eikä päähenkilöt pääse ulso koulusta, ilman että toinen uhraa itsensä. Kuvauksien aikan löysimme jälleen kellarin jossa oli päättymättömältä tuntuva käytävä joka päättyi umpikujaan. Päätimme, että Jussi vie heidät tunnelin päähän jossa hän päättää johdattaa kaikki zombit peräänsä sinne, jotta Julia pelastuisi.

Tässäkin kohtaa Jussin idea oli olla näyttämättä mitä hänelle tapahtuisi, vaan pysisimme Juliassa ja kertoisimme äänellä mitä Jussille tapahtuu. Elliptistä kerrontaa, jossa jätetään jotakin tietoisesti pois tai korvataan (Pirilä, K & Kivi, E. 2005. 27). Näin

kohtaukseen ei tarvinnut nähdä niin suurta vaivaa, maskeeraamalla useita zombeja ja säästyttiin levittämästä tekoverta Jussin päälle ja pitkin kellarin lattiaa. Kohtauksessa ei näy muuta kuin Julia silmä ja taustalla kuuluu Jussin epätoivoinen huuto zombeille ja zombien mölinä.

### 5.3 Ennakkosuunnittelun tärkeys

Vaikka elokuvassamme ennakkosuunnitelmat eivät kovin hyvin pitäneetkään, oli erittäin tärkeää, että ne oli niinkin hyvin tehty kuin ne oli tehty. Suunnitelmat eivät oli melko suurpiirteisiä, mutta niistä oli selkeästi apua. Suurin hyöty niistä oli silloin kun, kuvasimme joukkokohtauksia ilman suurta joukkoa. Saimme kuitenkin kuvattua Jussin ja Julia suunnat ja tiesimme, että mitä tarvitsemme mahdolliselta zombielaumalta. Lopulta kun saimme pienen lauman zombeja, meillä oli kuvattana 25 kuvaa neljän tunnin aikana joista ensimmäinen tunti meni 16 zombin maskeeraamiseen.

Tässäkin tapauksessa ennakkosuunnittelusta oli hyötyä, koska olimme tuottaja Tommi Lahden kanssa kokeilleet erilaisia maskeja zombeille. Ilman ennakkosuunnittelua ja testausta olisi koko päivä mennyt harjoitteluun ja kokeiluun maskeja tehdessä.

## 6 LEIKKAUS

Vainajalan leikkaaminen oli mielenkiintoinen tapahtuma. Leikkasimme elokuvaa yhdessä Tommi Lahden kanssa. Alunperin Lahden oli tarkoitus leikata koko elokuva yksin, mutta huomasimme, että leikkaaminen sujuu soljuvammin minun ollessani mukana. Tämä ei suinkaan johtunut siitä, että olisin parempi editoija kuin Lahti, vaan siitä syystä, että muistin kuvatun materiaalin paremmin.

Koska muistin materiaalin hyvin, oli meidän helpompi löytää huonoistakin otoksista ne muutamat kohdat jotka olivat parempia, kuin kokonaan onnistuneen otoksen jokin yksittäinen kohta.

Ensimmäisen kohtauksen leikkaaminen oli erityisen vaikeaa, koska hyvää materiaalia oli vähän. Kerroin kappaleessa 5.1.2 Tilojen ehdolla syitä siihen miksi emme saaneet kaikkea haluamaamme kuvattua. Valmiista tuotoksesta näkee selvästi läpi, että se on hutiloiden tehty. Kohtauksen leikkaamiseen käytimme paljon aikaa ja erilaisia lähestymistapoja oli monia. Siitä oli vain hankala saada toimivaa pakettia. Ensimmäinen kohtaus on hyvin sekasortoinen, eikä siitä oikein tahdo saada selvää, että mitä siinä tapahtuu.

Jaksot ovat elokuvissa elokuvan suurimpia osakokonaisuuksia, jotka koostuvat useammasta kohtauksesta. Jakso on itsenäinen rakenteellinen kokonaisuus jota yhdistää jokin yhtenäinen asia (Pirilä, K & Kivi, E. 2008. 115).

Helpoin ja mukavin jakso leikata oli kohtauksien kolme ja neljä muodostama jakso. Siinä Julia pakenee zombeja kouluun ja Jussi yrittää itsemurhaa kellarissa. Siinä leikkasimme ristiin kahden paikan välillä, jotka tapahtuivat samaan aikaan. Siinä rakennetaan elokuvan merkittävintä tapahtumaa, eli sitä kun Julia saa otettua yhteyttä Jussiin.

Yhtenä hankalimmista asioista meidän oli ymmärtää David W. Griffithin 1900- luvun alussa oivaltamaa asiaa, jossa tapahtuman todellisella kestolla ei ole juuri mitään merkitystä tapahtuman kuvailuun käytetyllä ajalla elokuvan sisällä (Pirilä, K & Kivi, E. 2008. 13).

Liian usein meillä oli tapana näyttää kaikki mitä kohtauksessa tehdään. Tähän lankaan lankesimme jo kuvausvaiheessa. Jokaista senttiä jonka henkilöhahmo kulkee, ei ole pakko näyttää.

## LÄHDELUETTELO

Canon EOS 5D Mark II: Käyttöopas

Hedgecoe, J. 1993. Videokuvauksen taito. Karkkila. Kustannus-Mäkelä Oy.

Hytönen, J. Mandart, P. 2004. Kamera käy! Elokuvaaja Kari Sohlberg. Helsinki. Like.

Jones, F. 2002. Digivideoijan käsikirja. Helsinki. IT Press.

Lumet, S. 1995. Elokuvan tekemisestä. Helsinki. Like.

Millerson, G. 1991. Lighting for Video. Wiltshire. Focal Press.

Pirilä, K. Kivi, E. 2005. Otos: Elävä kuva - elävä ääni. Jyväskylä. Like.

Pirilä, K. Kivi, E. 2008. Leikkaus: Elävä kuva - elävä ääni. Jyväskylä. Like.

Vacklin, Anders. Rosenvall, Janne. Nikkinen, Are 2007: Elokuvan runousoppia - Käsikirjoittamisen syventävät tiedot. Keuruu. Like.

Weston, Judith 1996: Näyttelijän ohjaaminen. Jyväskylä. Nemo.

Verkkolähteet:

(Viikari, Raike & Laitinen. Storyboard, kuvasuunnitelma [viitattu 19.1.2011].  
Saatavissa:

<http://www.taik.fi/elokuvantaju/oppimateriaali/esituotanto/storyboard.jsp> )

[http://digifaq.info/digi\\_omat/zoom/](http://digifaq.info/digi_omat/zoom/)

<http://www.dofmaster.com/dofjs.html>

KÄSIKIRJOITUS 1/11

Zombit

Kirjoittanut:

Antti Kyyrö

1 EXT. METSÄNREUNA -- YÖ

Ase laukeaa. PEKKA (30) herää maasta. Ase laukeaa uudelleen. Raskaana oleva RIIKKA (30) makaa maassa ja tähtää aseella kolmea ympärillään olevaa zombia. Zombit pitävät matalaa mölinää.

RIIKKA

Pekka! Herää!

Pekka ottaa vesurin maasta ja hyökkää zombien kimppuun. Hän lyö ensimmäistä päähän. Vesuri jää päähän kiinni. Pekka ottaa seuraavasta kiinni ja heittää tätä sivummalle. Riikka ampuu vahingossa Pekkaa vasempaan olkapäähän.

RIIKKA

Pekka!

Riikka laskee aseensa. Yksi zombi tarttuu Riikan hiuksiin ja kumartuu syömään Riikkaa. Toinen zombi menee Pekan kimppuun. Pekka kaatuu ja pakenee ryömien. Hän saa vesurin irti kuolleen päästä. Pekka lyö kimppuun kumartuvaa zombia päähän.

RIIKKA

Auta!

## KÄSIKIRJOITUS 2/11

Metsästä tulee esiin lisää zombeja. Ne suuntaavat kohti Riikkaa. Tarttuvat Riikasta kiinni ja repivät mukanaan metsään.

Pekka nousee ylös, ottaa Riikalta pudonneen aseensa ja ampuu. Ase kilahtaa tyhjää. Leirin ympärille tulee lisää zombeja.

Pekka ottaa pistoolin, vesurin sekä reppunsa ja juoksee karkuun.

RIIKKA (O.S)

Auttakaa!

2 EXT. TALON PIHA -- YÖ

Pekka juoksee talon pihalle. Talon AUTOTALLIN ovi on auki. Pekka menee ovesta sisään.

3 INT. AUTOTALLI -- CONT.

Pekka tutkii autotallia ovelta taskulampullaan. Keskellä huonetta roikkuu mies HIRTTÄYTYNEENÄ. Pekka vetää oven kiinni ja menee peremmälle autotalliin. Hän rojahtaa maahan itkien.

4 EXT. KOULUN PIHA -- AAMU

LIISA jouksee ZOMBILAUMAA karkuun. Koulun ovi on saranoiltaan. Liisa menee sisälle.

5 INTERCUT - KOULUN KÄYTÄVÄ/ AUTOTALLI -- CONT.

Liisa juoksee pitkin sekaista käytävää. Hän kääntyy toiselle käytävälle jossa on useita zombeja. Liisa kääntyy takaisin zombit perässään. Ulkona olleet zombit

KÄSIKIRJOITUS 3/11

ovat tulleet sisälle. Liisa juoksee muutaman zombin ohi rappusia ylös.

Pekka makaa autotallin lattialla reppu päänsä alla, katsellen hirttäytynyttä miestä.

Liisa juoksee käytävää pitkin kokeillen luokkien ovia. Yksi ovista aukeaa. Luokasta tulee kaksi zombia jotka kaatavat Liisan maahan.

Pekka nostaa ruumista ja pujottaa hirttosilmukan pois tämän kaulalta.

Liisa potkii luokasta tulleet zombeja kauemmas. Nousee itse ylös ja juoksee käytävän päässä näkyvään VAHTIMESTARIN huoneeseen.

Ruumis rojahtaa seinän viereen. Pekka nostaa ruumiin vierestä pienen korokkeen ja vie hirttoköyden alle.

Vahtimestari makaa kuolleena maassa. Ruumiin vieressä on RADIOPUHELIN. Liisa ottaa radiopuhelimen. Käytävälle on kerääntynyt lisää zombeja. Liisa juoksee pois ruumiin luota.

Pekka seisoo korokkeella ja pujottaa hirttoköyden kaulaansa. Liisa juoksee ja kokeilee ovia

LIISA (RADIOPUHELIMEEN)

Haloo! Kuuleeko kukaan?

Pekka polkaisee korokkeen altaan. Hän jää köyden varaan. Varpaat hipovat maata. Repusta kuuluu LIISAN puhetta.



KÄSIKIRJOITUS 4/11

LIISA (O.S)

Haloo! Vastatkaa nyt joku!

Pekka kiinnittää katseensa reppuun. Liisa näkee AUDITORION avonaisen oven ja menee sisälle. Ovi naksahuttaa lukkoon.

Pekka sulkee silmänsä.

LIISA (O.S)

Mä olen jossakin koulussa.

Kuuleeko kukaan? Tää on täynnä niitä.

Pekka ottaa hirttosilmukasta kiinni, mutta päästää irti.

LIISA (O.S) (jatkuu)

Mä en halua kuolla. Auttakaa joku.

6 EXT. MERENRANTA -- PÄIVÄ

Riikka ja Pekka ovat merenrannalla. Riikan hiukset hulmuavat tuulella.

7 INT. AUTOTALLI -- CONT.

Pekka avaa silmänsä ja yrittää saada maata jalkojensa alle. Hän riuhtoo köyttä kaulaltaan. Viereisellä pöydällä on ruosteinen puukko.

Pekka kurottua jalallaan kohti puukkoa ja saa sen pudotettua lattialle. Hän nostaa jaloillaan puukon käteensä ja leikkaa käyden poikki.

Pekka putoaa maahan. Hän haukkoo happea ja ryömii repullee.

KÄSIKIRJOITUS 5/11

Hän kaivaa radiopuhelimen käteensä ja yrittää puhua, mutta saa aikaiseksi vain yskää ja korinaa.

LIISA (O.S)

Onko siellä joku?

Pekka vie radiopuhelimen kiinni huuliinsa.

PEKKA (KUISKATEN)

On.

LIISA (O.S)

Mä tarvin apua! Ne syö mutkin kohta!

PEKKA (KUISKATEN)

Missä... sä olet?

LIISA (O.S)

Jossain koulussa lähellä jokea.

PEKKA (KUISKATEN)

Odota (nieleskelee) odota siellä.

8 INT. AUDITORIO -- CONT.

Liisa katsoo ikkunasta ulos. Pihalla näkyy suuri määrä zombeja.

LIISA (RADIOPUHELIMEEN)

Tää paikka on ihan täynnä niitä.

PEKKA (O.S)

Tulen... sinne. Odota.

KÄSIKIRJOITUS 6/11

LIISA (RADIOPUHELIMEEN)

Mä olen auditoriossa.

PEKKA (O.S)

Oletko... yksin?

Liisa latselee ikkunasta ulkona hortoilevia zombeja.

LIISA

Ne tappoi kaikki.

PEKKA (O.S)

Onko siellä muita?

LIISA (RADIOPUHELIMEEN)

Ei. Ei ole ketään muuta. Pidä kiirettä.

9 INT. AUTOTALLI -- PÄIVÄ

Pekka penkoo reppua. Vasen käsi on sidottu ja kantositeessä. Hän löytää repusta KAKSI PANOSTA ja lataa ne aseeseen.  
Repusta löytyy avainnippu jossa on iloinen ja lapsellinen avaimenperä. Tarkasteltuaan avaimia aikansa Pekka laittaa avaimet taskuunsa.  
Hän nousee ylös ja menee ovesta ulos.

10 EXT. JOENRANTA -- ILTA

Pekka katsoo kiikareilla ja näkee kauempana edessään pienen lauman zombeja.  
Hän nousee joentörmää ylös ja liukastuu. Lyö vasemman olkapäänsä ja huutaa kivusta.

KÄSIKIRJOITUS 7/11

Zombit kääntyvät häntä kohti.

Pekka nousee ylös ja lähtee pois joelta.

11 EXT. KOULUNPIIHA -- ILTA

Koulun ovella on useita zombeja. Pekka kiertaa koulua kauempaa. Pekka löytää rikkinäisen ikkunan ja kiipeää sisään.

12 INT. LUOKKA -- CONT.

Pekka putoaa ikkunasta sisään ja lyö kipeän olkapäänsä. Hän huutaa kivusta maassa maaten. Zombien mölinä nousee.

Luokan avonaisesta ovesta tulee kaksi zombia sisään. Pekka kyyristelee pulpettien takana. Olkapään haavasta valuu verta. Zombien mölinän volyymi kasvaa. Ne suuntaavat kulkunsa kohti Pekkaa.

Pekka nousee juoksemaan ja sysää pulpetteja zombien tielle. Pekka pääsee luokasta käytävälle ja lyö oven kiinni.

13 INT. KOULUN KÄYTÄVÄ -- CONT.

Käytävä näyttää tyhjältä. Pekka ottaa radiopuhelimen esiin ja kävelee pitkin käytävää.

PEKKA (RADIOPUHELIMEEN)

Haloo, kuuletko sä?

LIISA (O.S)

Joo. Mä olen auditoriossa. Oletko sä jo täällä?

KÄSIKIRJOITUS 8/11

PEKKA (RADIOPUHELIMEEN)

Olen. Missä se auditorio on?

LIISA (O.S)

Toisessa kerroksessa.

PEKKA (RADIOPUHELIMEEN)

Selvä.

Pekka menee lähimmille rappusille. Rappusten yläpää on täynnä zombeja. Pekka perääntyy ja juoksee käytävää pitkin kunnes löytää toiset portaat. Hän nousee ne ylös.

Kaksi zombia kulkee käytävällä kauempana. Pekka juoksee ne kiinni ja tappaa nopeasti lyömällä vesurilla päähän.

Pekka kulkee käytävää pitkin ja näkee suuren zombilauman oven edessä.

Ovessa lukee AUDITORIO.

Pekka perääntyy kulman taakse. Hän nojaa seinään.

PEKKA

En mä pysty. Liian monta.

Pekka laskee vesurin maahan ja lyyhistyy lattialle istumaan.

14 INT. AUDITORIO -- ILTA

Liisa on kyyristyneenä nurkassa. Zombien mölinä kuuluu

KÄSIKIRJOITUS 9/11

oven läpi. Liisa peittää korvansa käsillään ja itkee.

LIISA

Painukaa helvettiin! jättäkää mut rauhaan!

Liisa menee ovelle ja potkii sitä.

15 INT. KOULUN KÄYTÄVÄ -- CONT.

Pekka nostaa päänsä. Hän kuulee Liisan huudon mölinän yli.

LIISA (O.S)

Antakaa mun olla!

Zombit pakkautuvat yhä lujemmin ovea päin. Ovi alkaa antamaan periksi.

PEKKA (O.S)

Hei! Tulkaa tänne! Mä olen täälläsaatanan runkkarit.

Zombit kääntyvät hitaasti kohti Pekkaa. Pekka päästää yhden aivan lähelle ja lyö sitä vesurilla päähän.

Useampi zombi unohtaa oven ja kääntyy kohti Pekkaa.

PEKKA

Tulkaa kaikki vaan saatana!

Zombit lähtevät kohti Pekkaa joka kääntyy ja juoksee karkuun hakaten ovia ja pitäen kovaa meteliä.

16 INT. AUDITORIO -- ILTA

KÄSIKIRJOITUS 10/11

Liisa seisoo oven edessä kuunnellen. Zombien mölinä kuuluu vaimesti. Hän avaa oven ja menee käytävälle.

17 INT. KOULUN KÄYTÄVÄ -- CONT.

Käytävä on tyhjä. Alakerrasta kuuluu meteliä.

Liisaan tartutaan selästä kiinni. Se on Pekka. Pekka ottaa Liisaa kädestä.

PEKKA

Tule. Äkkiä.

Pekan selän takana kauempana käytävällä näkyy muutama zombi. Liisa ja Pekka lähtevät juoksemaan toiseen suuntaan.

He juoksevat rappuset alas. Edessä näkyy zombeja ulkooven tukkeena. Pekka vetää Liisan mukanaan käytävän

toiseen päätyyn. Käytävän päädyssä on suuri ikkuna jonka takana on suuri määrä zombeja.

PEKKA (jatkuu)

Ei ei ei! Mä en jaksa enää!

Liisa itkee. Pekka katsoo Liisaa.

PEKKA (jatkuu)

Hei. Kyllä mä jotain keksin.

Pekka katsoo ympärilleen. Hän avaa jonkin oven auki ja työntää Liisan sinne.

PEKKA (jatkuu)

## LIITE 1

KÄSIKIRJOITUS 11/11

Kuuntele tarkkaan. Kun mä huudan niin juokse ulos.

Pekka osoittaa ulko-ovea joka on zombien tukkima.  
Zombit lähenevät heitä.

PEKKA (jatkuu)

Kun mä huudan niin juokse ulos tuosta ovesta.

Pekka antaa Liisalle pistoolinsa.

LIISA

Entä sinä?

Pekka työntää Liisan peremmälle huoneeseen ja lyö oven kiinni. Hän perääntyy kohti ikkunaa. Zombit seuraavat perässä. Zombi lauma kävelee oven ohi jonka takana Liisa on.

PEKKA

Juokse! Nyt! Juokse ulos!

Liisa avaa oven ja juoksee ulos. Zombit saavat Pekan kiinni. Pekka saa tapettua yhden ennen kuin zombit saavat Pekasta kunnolla kiinni.

18 EXT. KOULUN PIHA -- ILTA

Liisa juoksee ulos koulusta pihalla on enää muutama zombi jotka eivät ehdi Liisan perään.

19 EXT. JOENRANTA -- AAMU

Liisa katselee auringon nousua

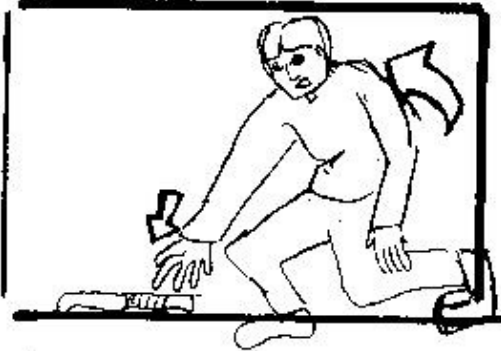


## KUVAKÄSIKIRJOITUS 1/33

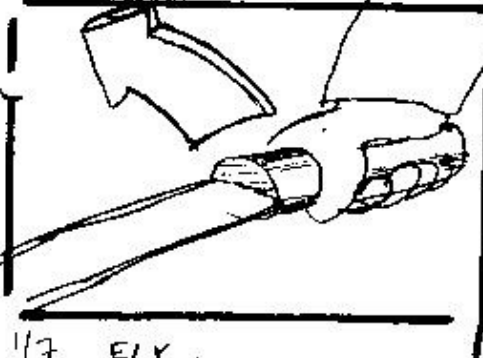


## KUVAKÄSIKIRJOITUS 2/33

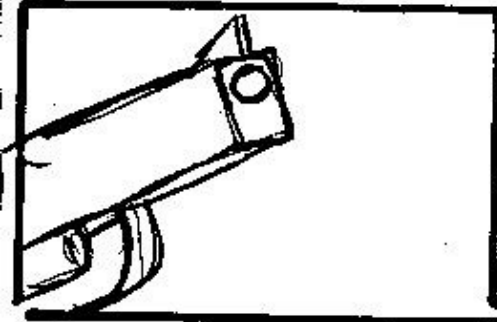
1/5 KK - D

PEKKA NOUSEE  
YLÖS.

1/6 LK

PEKKA OTTAA  
VESURIIN MAASTA.

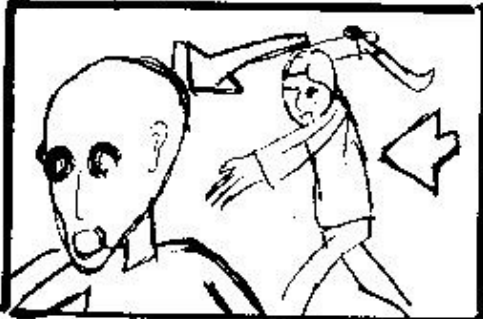
1/7 ELK



ASE LAULEAA

FRANG

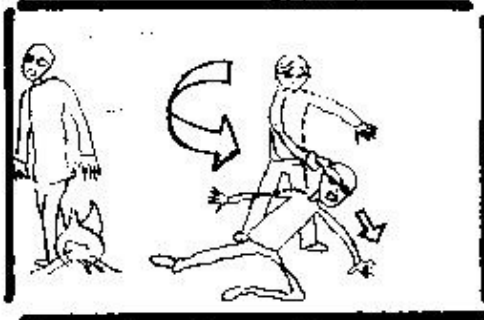
1/8 PLK



PEKKA HYÖKKÄÄ

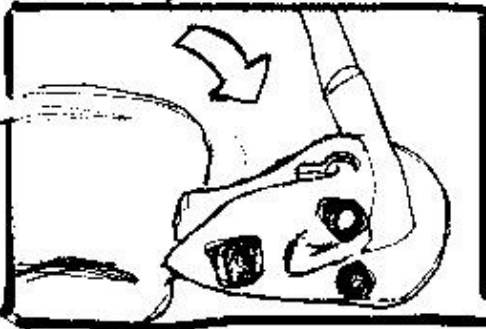
KUVAKÄSIKIRJOITUS 3/33

1/9 KK - MASTERI



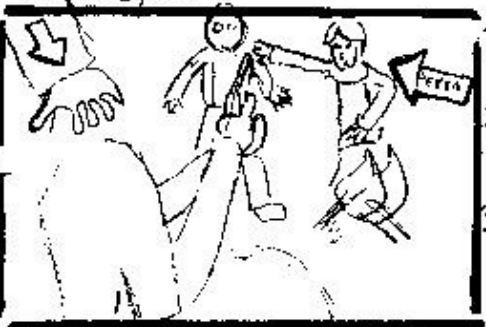
ZOMBI KAAJUU  
MAAHAN. VESURI  
JÄÄ SIITÄN KIMPPU.  
LUOTIO PALAA  
HEIKOSTI.

1/10 PLK/LK?



ZOMBI MAAHAN  
VESURI PÄÄSSÄ.

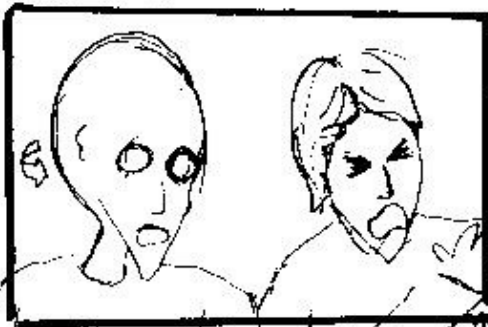
1/11 OTS/KK



1 PEKKA HUIKKAÄ  
TOISEN ZOMBIN  
KIMPPUUN.  
2 PEKKA AUPPU.  
ZOMBIN KÄSI  
3 KUUUUU EHKÄÄ  
HUIKKAÄ.

BANG

1/12 PLK



OSOMA PEKAN  
OLKAAN.  
ZOMBI KIIHUTIIÄÄ  
HUOMION PEKKAAN.

KUVAKÄSIKIRJOITUS 4/33

1/13 PK



RIIKKA HUIJAA.  
ZOMBI VIE RIIKAN.  
ZOMBI KUMARTU  
SYÖMÄÄN.

RIIKKA  
"PEKKA!"

1/14 LK



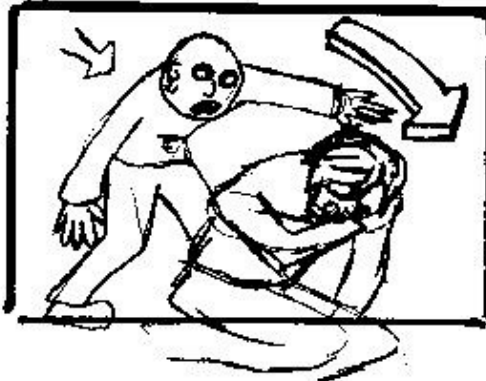
RIIKKA TAISTELEEE,  
ASE AUTOAA

1/15 LK



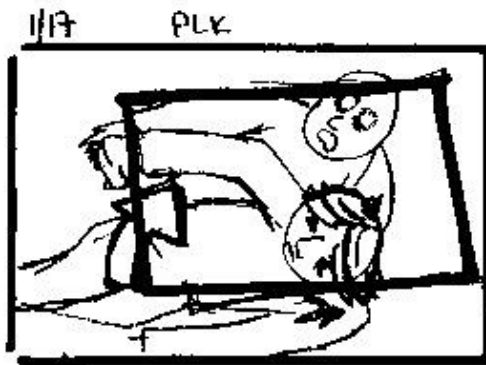
ZOMBI DEPII  
KURKKU AUKI  
RIIKALTA.

1/16 LDK



PEKKA PITELEE  
HAAVAA ZOMBI  
KÄT PÄÄLLE.  
MENEE PAINIKSI

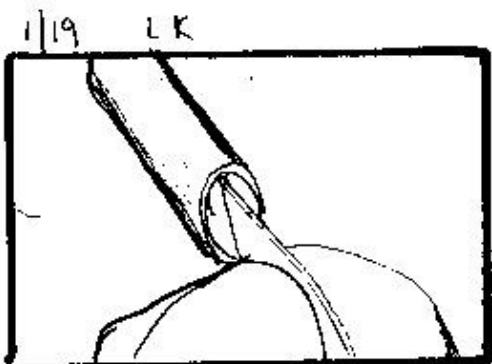
KUVAKÄSIKIRJOITUS 5/33



PEKKA STSAA  
ZOMBIN LINPUSTAAU.



PEKKA NÄKEE...



...VESURI

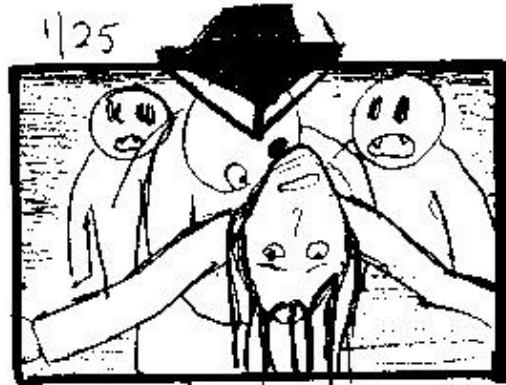


PEKKA LAHUSTAA  
HAKEMAAU.

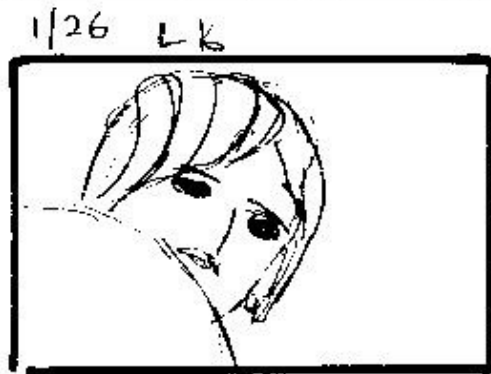
KUVAKÄSIKIRJOITUS 6/33



KUVAKÄSIKIRJOITUS 7/33



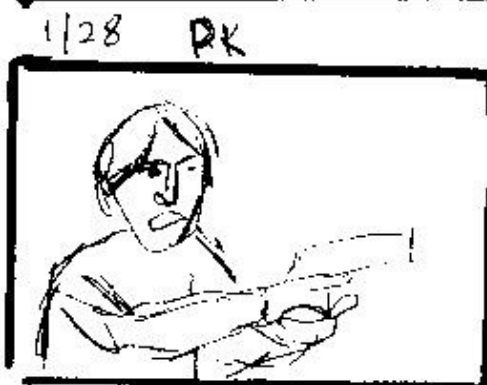
ZOMBIT KANTAVAT  
JA SYÖVÄT RIIKKAA.



PEKKA NÄKEE..



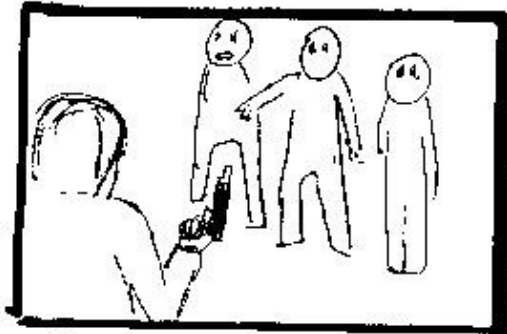
ASEEN.  
RYNTÄÄ HAKEMAAN.



PEKKA AMPUI  
YKSI LAUKAUS JA  
TYHJÄ.

KUVAKÄSIKIRJOITUS 8/33

1/29

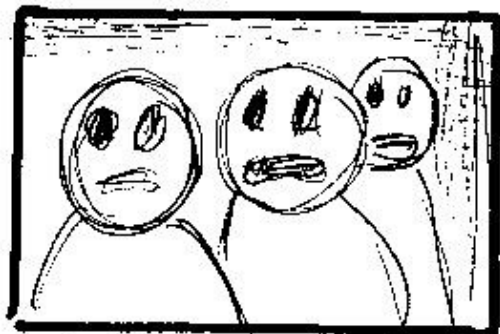


PEKKA EI NÄY

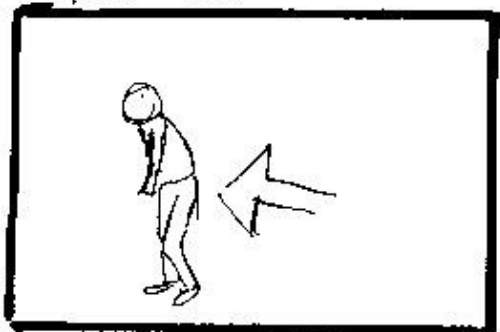
1/30 LK

PEKKA HUUTAA  
ZOMBELLE  
ITKEVÄ?

1/31 LK

ZOMBIT EI  
VÄLITÄ

1/32 KK

PEKKA KERÄÄ  
TAVARAT JA  
JUOKSEE PAIKALTA,  
(LK:IT TAVAROISTA)



KUVAKÄSIKIRJOITUS 9/33

2. EXT TALON PIHA-TÖ

2/1 YK MASTERI



PEKKA TULEE  
"ALAN" OIMALL.  
KATSELEE YMPÄRILLÄÄ

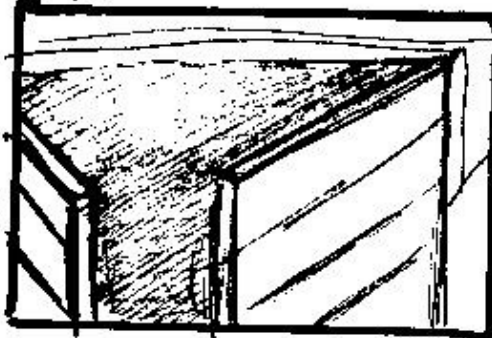
X

2/2 LK



PEKKA KATSELEE  
KATSE KIINNITTY...

2/3



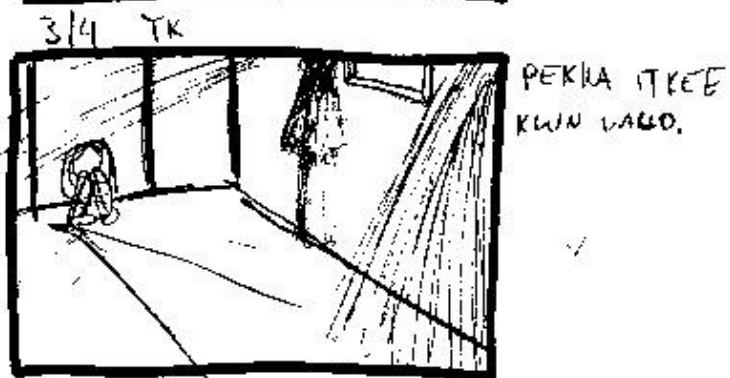
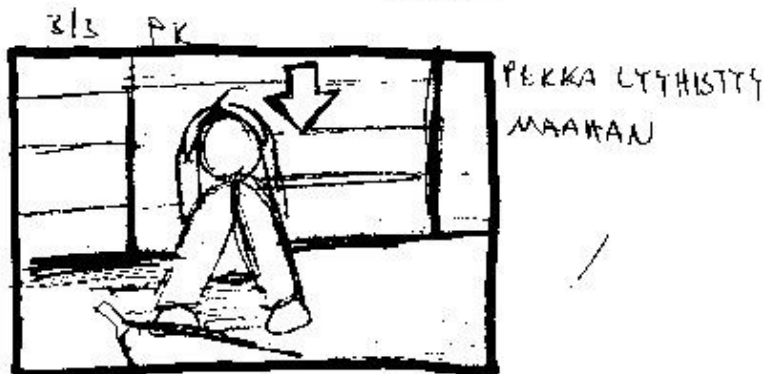
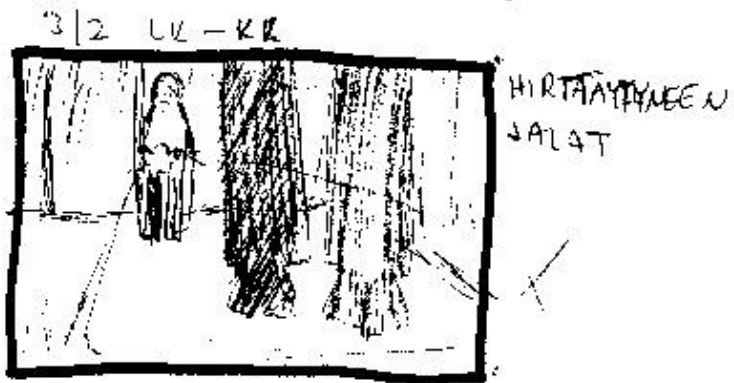
... AVOMAISEEN  
OVEEN

2/4 SISÄLTÄ ULOS KUUKTU



PEKKA TULEE  
OUSTA SISÄÄ  
JA SUKEE OVI.

KUVAKÄSIKIRJOITUS 10/33



KUVAKÄSIKIRJOITUS 11/33

4/1 PLK

4. EXT. KOULUN PILTA - AAMU



ZOMBI TÄRKKÖ  
LIIKKA TÄRKKÖ  
LIIKKA KISSU TÄRKKÖ

4/2 KK



LIIKKA KARKKO  
ZOMBELTA



KORKEE  
OVESTA  
SISÄLLE

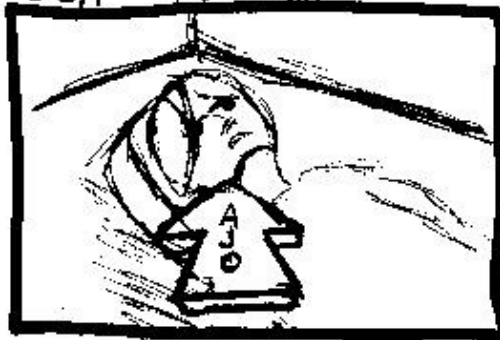


KUVAKÄSIKIRJOITUS 12/33

## 5B. AUTOTALLI - AAMU

5B/1

PLK - LK



PEKKA KATSELEE...

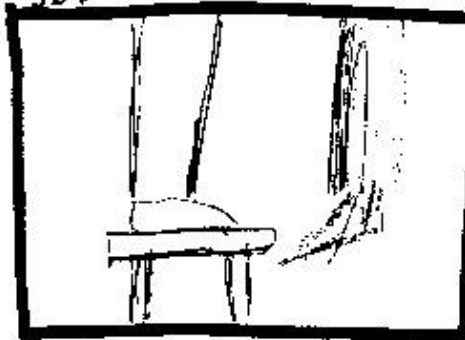
X

5B/2



...OVIKÄIKIÄ OIKEALLA

5B/3

PEKKALAITAA  
JAKKARAN  
RUUMIN ETEEN.

X

5B/4 PK

PEKKA LOSTAA  
RUUMISTA JA  
PUJOTAA  
NARU POIS.

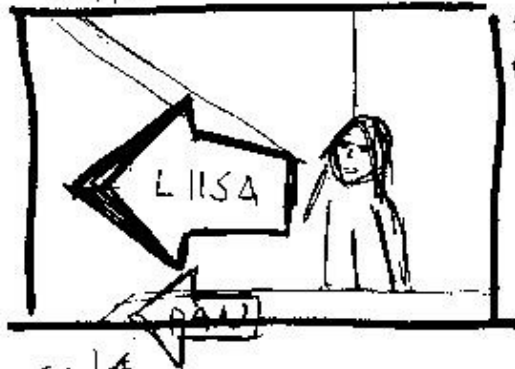
KUVAKÄSIKIRJOITUS 13/33

5A/5



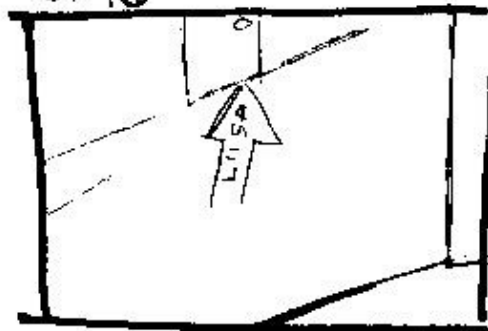
LIIISA POIS  
KAMERASTA,  
RAPUUIA YÖS.

5A/6



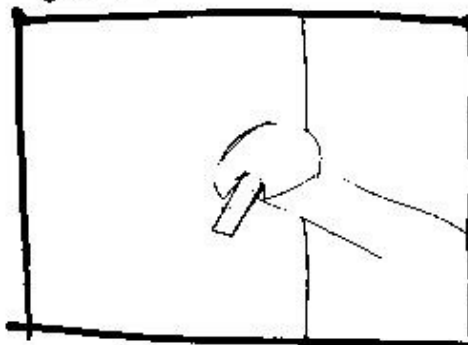
LIIISA NOUSEE  
RAPUT YÖS,  
PANI, VAS

5A/6



LIIISA MENEE  
OVELLE,

5A/7

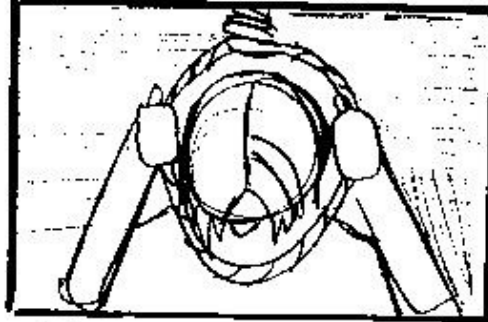


LIIISA  
AVAA OVEN

KUVAKÄSIKIRJOITUS 14/33

5B/5

LK

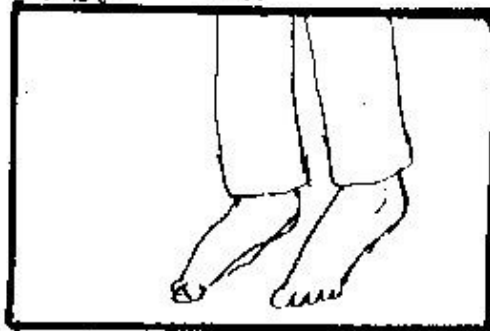


PEKALLE NÄKY  
KÄLYÄÄN.

X

5B/6

LK



JAKKARA  
KUMOOA  
JALAT ILMASSA.

5B/7

LK



PEKKA KUULEE

X

5B/8

KK - PEKKO



LIISAN ÄÄNI

KUVAKÄSIKIRJOITUS 15/33

5B/9

LK

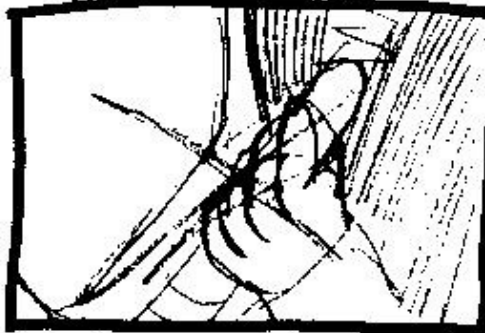


PEKKA EI  
HALUA  
KUULLA  
PUHELUUTA.



5B/10

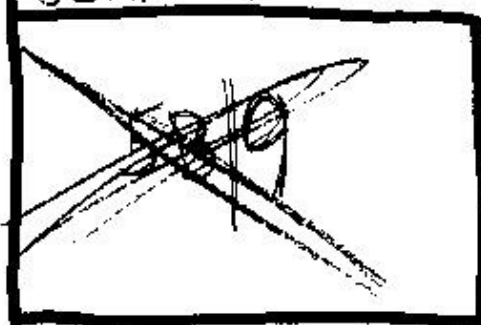
ELK



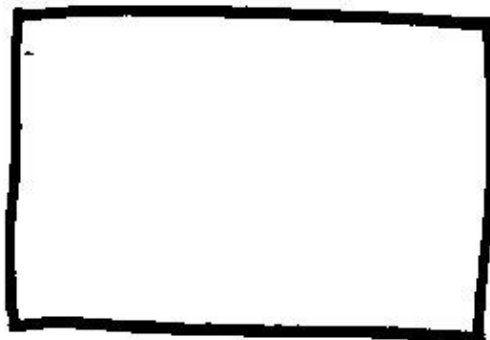
PEKKA OTTAA  
KÖYDESTÄ  
KIIRMI

5B/11

LK

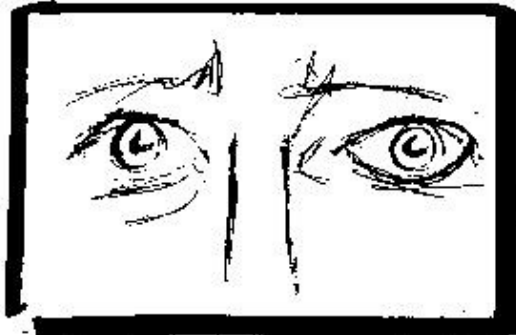


PÄÄSTÄÄ  
IRTI KÖYDESTÄ.



KUVAKÄSIKIRJOITUS 16/33

7/1 ELK - SILMÄT 7. WT. AUTOTALLI - AAMU

PEKKA AVAA  
SILMÄT

X

7/2 PLK

PEKKA KIIHTYÖ  
NÄKÄÄ KÄULÄSTÄÄN

X

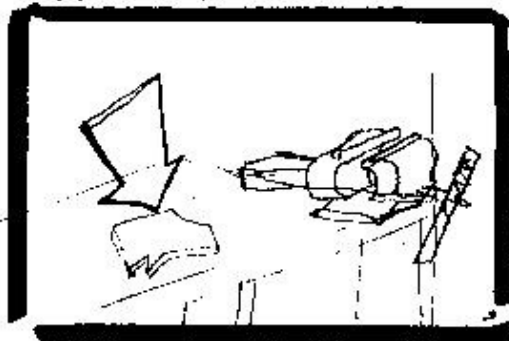
7/3 LK



PEKKA NÄKEE...

X

7/4 PEKKA POU



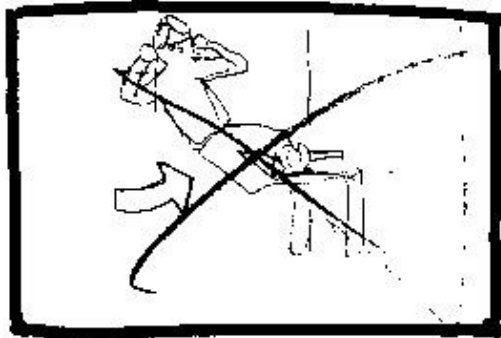
... LASIN/PILKUTUS.

X

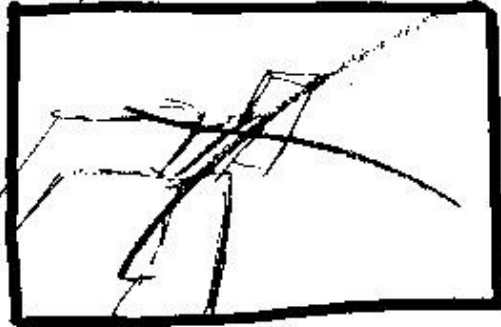


KUVAKÄSIKIRJOITUS 17/33

7/5 KE -

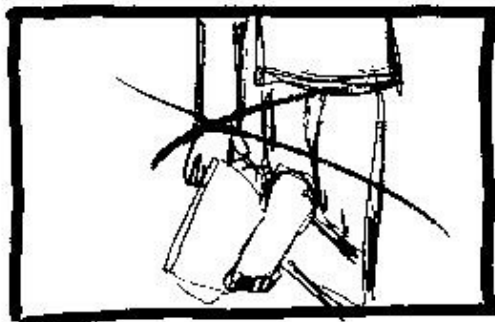
PEEKA OTTAA  
JALOLILCAA  
LASIA

7/6 LY



LASI JALOLISSA

7/7

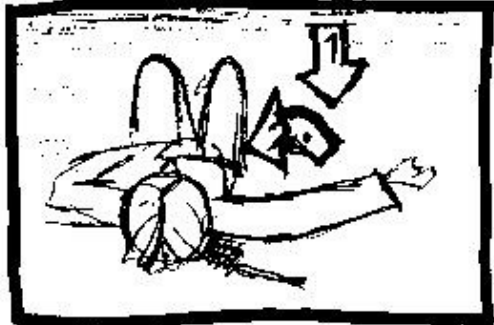
JALOLISTA  
KÄTEEN

7/8 ELK

KÖYTTÄ  
SAHATAAN  
POIKKI

KUVAKÄSIKIRJOITUS 18/33

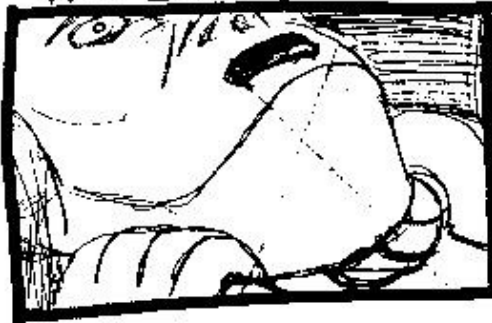
7/9 PK



PEKKA RUTDAA  
KONTALLEEN  
JA KÄÄNTYY  
SELÄLLEN.

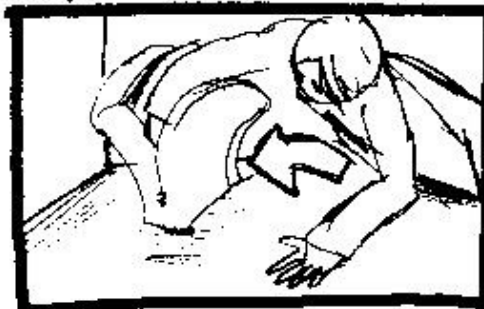


7/10 ELK



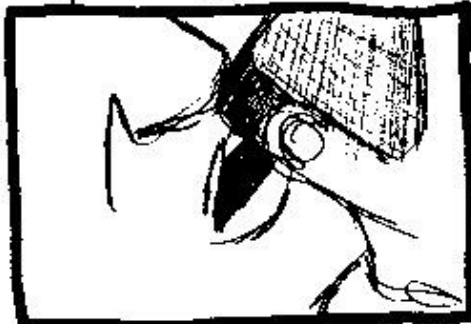
PEKKA ALUAA  
SILMUKAN  
KAULALTAAN.  
OTIAD HAFPEA.

7/11 PK



PEKKA KAIVAA  
REPPUA.  
OTIAD RADIOPUH.

7/12 ELK



PEKKA PUHUU  
RADIOPUHELIMEEN.



KUVAKÄSIKIRJOITUS 19/33



KUVAKÄSIKIRJOITUS 20/33

9/5 PEKKA - PLK

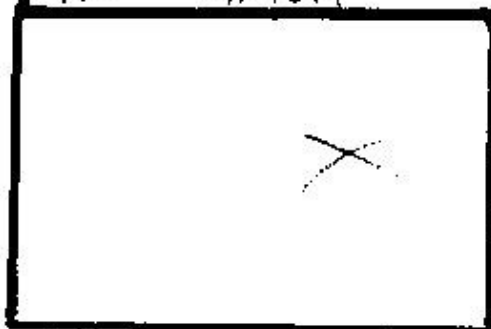
PEKKA NÄKEE  
LATTIALLO ...

9/6 AVAIMET - LK

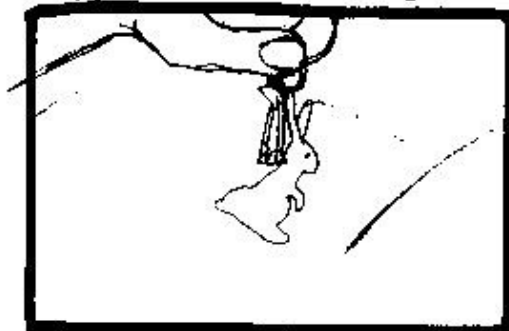


.. AVAIMET

9/7 MASTERI

PEKKA OTTAA  
AVAIMET

9/8 AVAIMET - LK



KUVAKÄSIKIRJOITUS 21/33

9/9

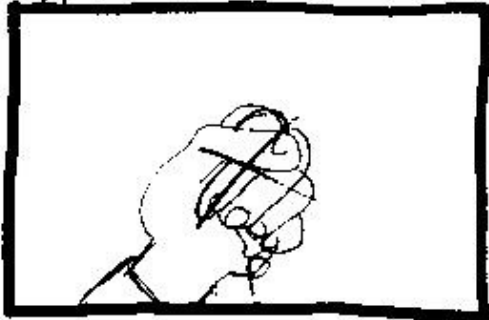
L. K.

PEKKA SURULLISENA  
AVAIMIEN KANSSA

L. K.

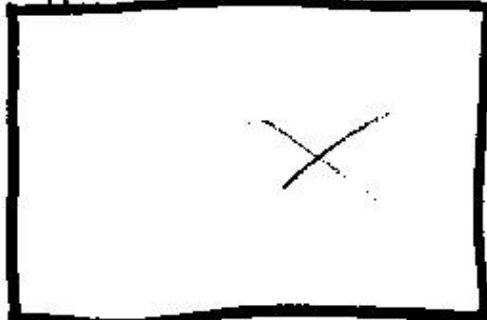
9/10

L. K.

PEKKA PLESTAA  
AVAIMET NYRKKÄÄ.

9/10

K. K. MASTERI

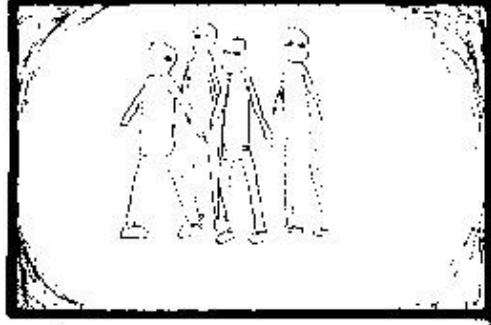
PEKKA LOUSEE  
YLLÖS JA  
LAITTAA AVAIMET  
TASKEUN

9/10

PEKKA LÄHTEE  
AUTOTALLISTA.

KUVAKÄSIKIRJOITUS 22/33

10/1 ZOMBEJA - LKK - TELE

10. EFT. JOE LUKAUTA.  
ILTA

10/2 PEKKA - LK



KATSOOKUKAREMUA.

10/3 PEKKA - KK

NOUSEE JA  
KAATUU

10/4 PEKKA - PK

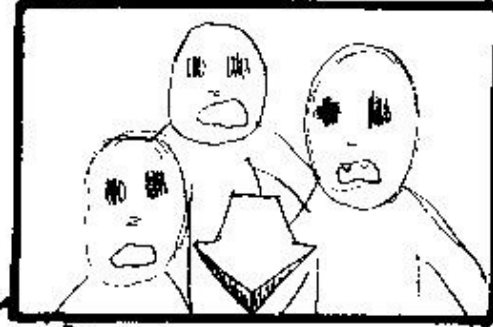
OKAPÄÄ  
KOLAHTAC

10/5

## KUVAKÄSIKIRJOITUS 23/33

10/5

ZOMBIT - BLK



ZOMBIT KOLME  
JA KÄÄLYY

10/6

PEKKA - LK



MAAILMA PUIHEE  
HAAVAA,

10/7

ZOMBEJA - LK/ELK



ZOMBIE A KOKKUA  
NAAKOSIA, JALUSSA  
KÄSIÄ

10/8

PEKKA - KK



NOUSEE  
RIANTEEN  
YLOS

10/2

KUVAKÄSIKIRJOITUS 24/33

10. INT. LUOKKA - ILTA

12/1

LATTIA LÄMÄ SALAT-LK



MAJIA TIPPUU  
LATTIALLE.  
PEKKA P. KÄÄJÄ

12/2

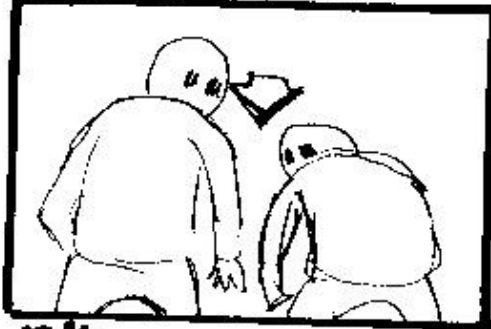
PEKKA - PLK



PEKKA KAASTUU  
PÄÄN PULPETILLA.  
OLKEDÄÄ SATILU

12/3

ZOMBIT - PK



ZOMBIT SEURAT  
JA KIVITTÄVÄT  
HUIKANO  
PEKKAAN

12/4

PEKKA - PLK



PEKKA  
PULPETIN  
MAKAA.

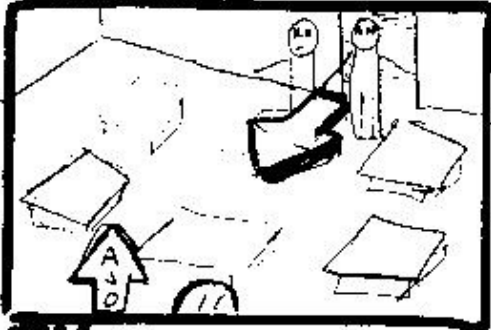
12/1



KUVAKÄSIKIRJOITUS 25/33

12/5

LUOKKATILA - EKK



PEKKA PULPETIN  
TAKANA.  
ZOMBIT OVELLA

12/6

PEKKA - EKK



PEKKA PULPETIN  
VAIHTOEHTOJA.  
NOUSEE YÖS.

12/7

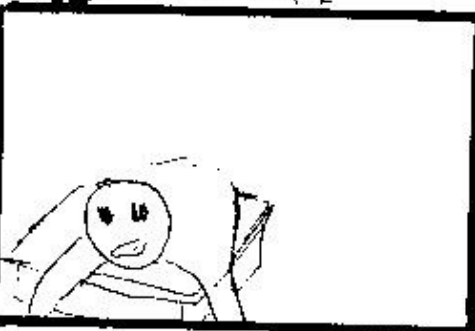
LUOKKATILA - EKK



PEKKA TUNNITTÄ  
PULPETIN JA  
ZOMBEJA KUNTI.

12/8

ZOMBIT - PE



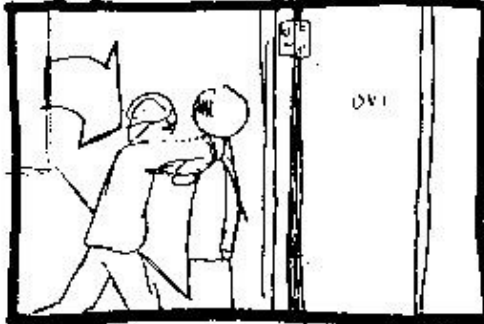
ZOMBI RUOHTAMISEN  
PULPETIN PÄÄLE

R/2

KUVAKÄSIKIRJOITUS 26/33

12/9

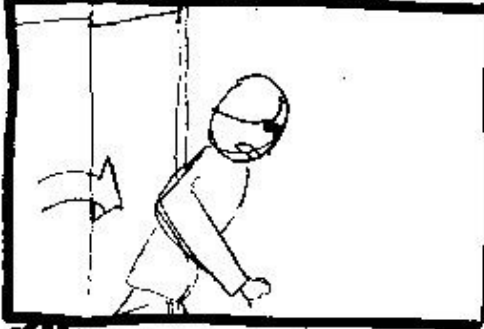
PEKKA ZUMBI - LPK



PEKKA TYÖTTÄ  
KONDIA SEINÄÄ  
JA LAITTE KUIS  
LOKASTA

2/8

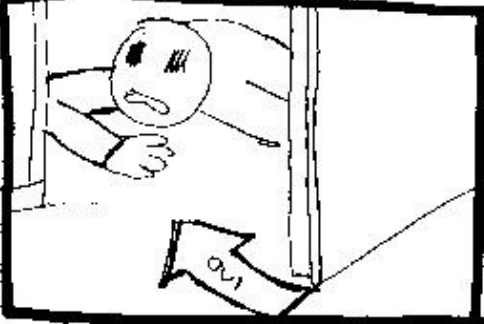
PEKKA - DICK



PEKKA ULO:  
LUOKA:TA  
TYÖTTÄ  
OVEN KUNNI

2/10

ZUMBI/OVI - LK



ZUMBI JÄÄ  
OVEN TAA

2/11

PEKKA - LK



PEKKA KUJAA  
OUEW. JA LAITTE  
KUIS  
(HOHTO)

12/3

KUVAKÄSIKIRJOITUS 27/33

13/1 PK



13. INT KOUKUU KÄTTÄVÄ 1. KRS. - 12A

PEKKO & PÄÄL  
RÄSTÖP. KESKIMÄEN

13/2 KK



13/3 LK

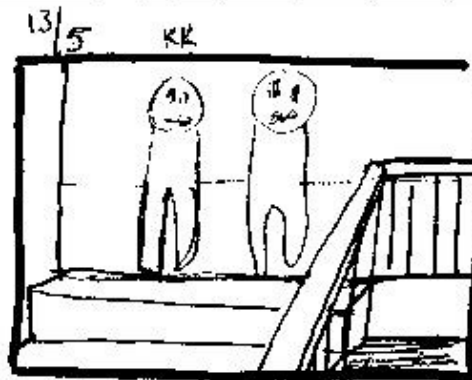
YHÄÄLTÄ KULUU  
ZOMBIT.

13/4

PEKKO TULEE  
RAPULLE  
KÄS. SUIRRA  
PAUS TIL.T.

13/1

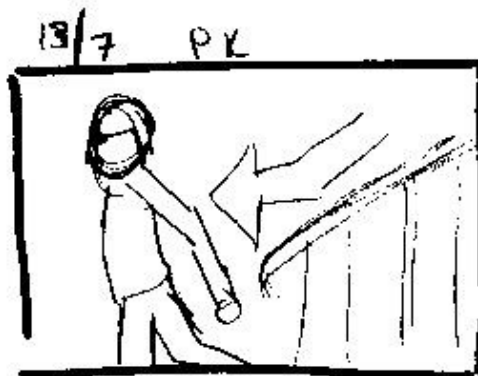
KUVAKÄSIKIRJOITUS 28/33



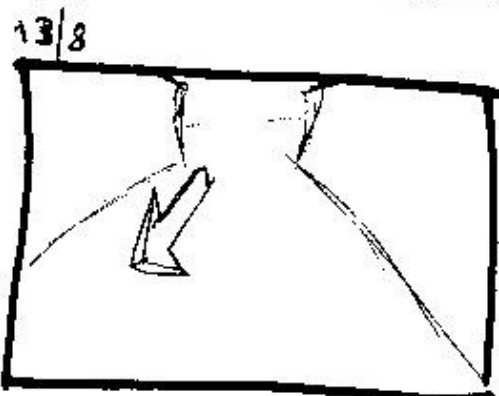
RAPAKKILA ON  
PALJON ZOMBEA.



PEKKA KÄÄNTYY



PEKKA JUOKSEE  
RAPUT ALAS

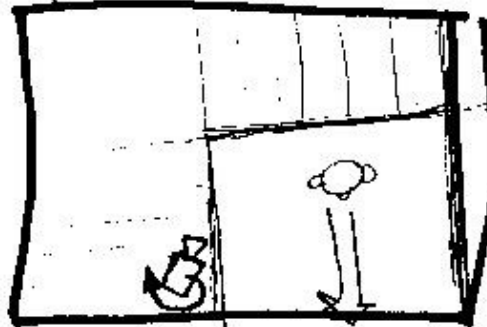


PEKKA JUOKSEE  
KÄTTÄVILLÄ

13/2

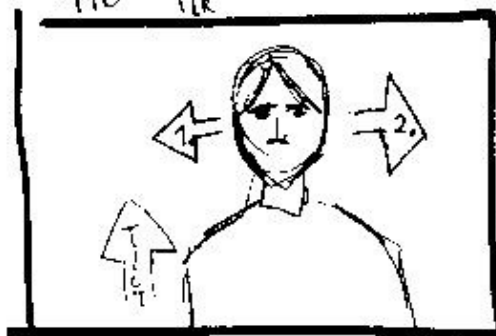
KUVAKÄSIKIRJOITUS 29/33

13/9 (POTUAPUROS)



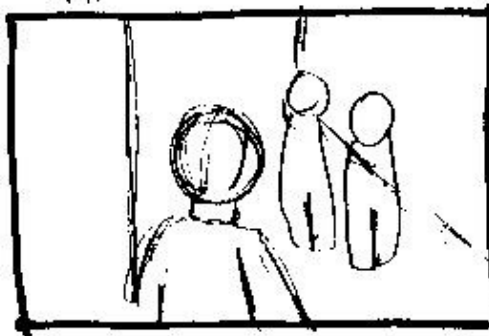
PEKKA TUULEE  
TOSILLE RAPULLE.  
NOJEE ME.  
KAI SEURAA.

13/10 PK



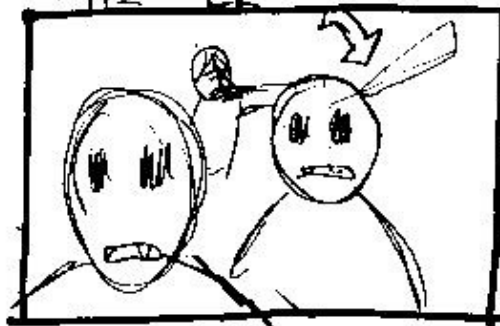
2. KERROS  
TILIT PEKKA  
KOLSIIN LUKKOA.  
PEKKA KATSOO  
MITKIN KÄYTSÄÄ

13/11



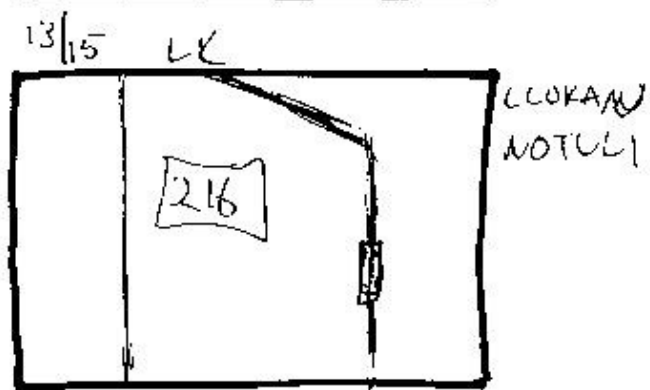
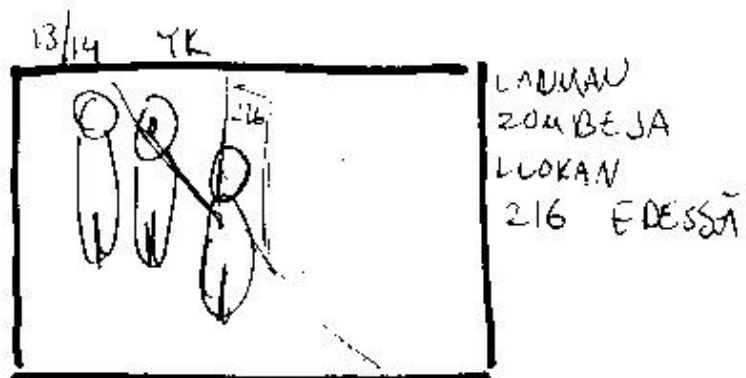
2 ZOMBIA  
SELKÄPAIN  
PEKKA

13/12 LK

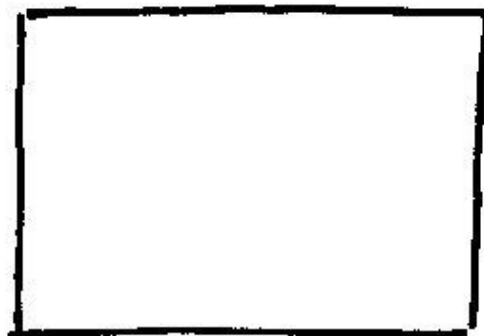
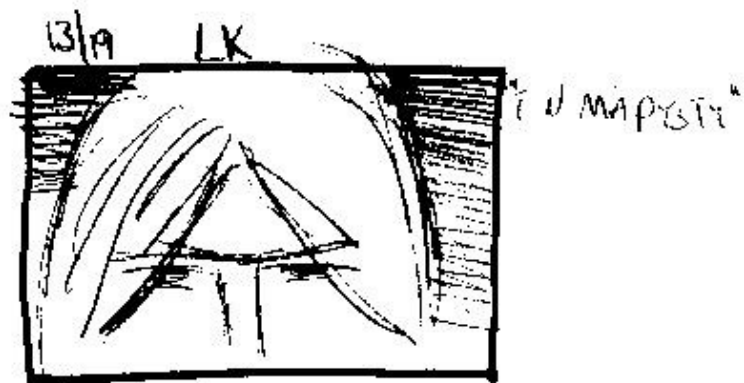
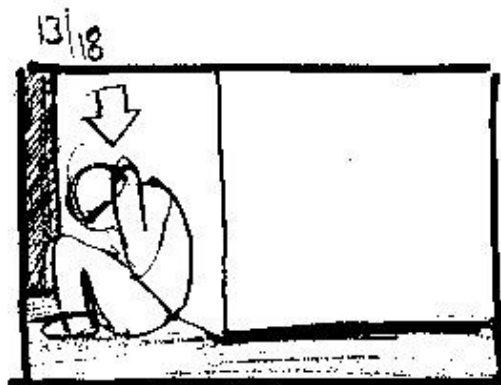
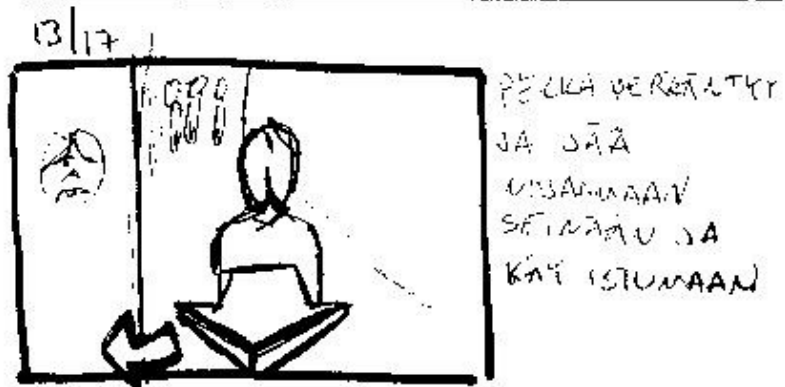


PEKKA TAPPAA  
ZOMBIT.

KUVAKÄSIKIRJOITUS 30/33

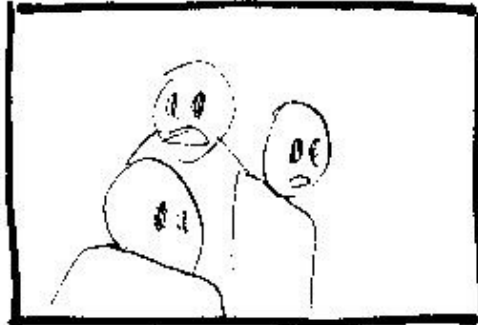


KUVAKÄSIKIRJOITUS 31/33



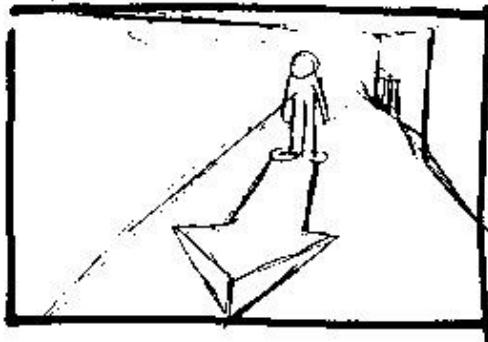
KUVAKÄSIKIRJOITUS 32/33

15/5



ZOMBIT  
KÄÄNTYY  
PEKAN  
SUUNTAAN.

15/6



PERKA  
ROHKEANA  
KOHTI ZOMBEJA

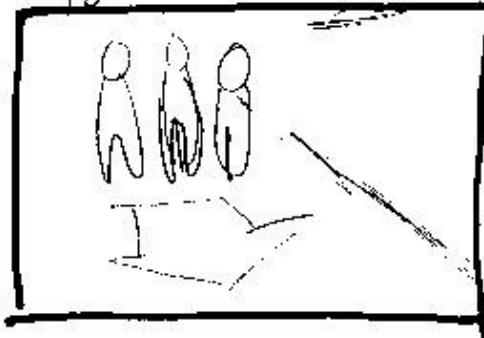
15/7

LK



PERKA KULTAA

15/8



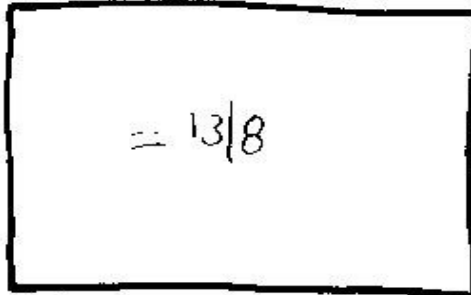
ZOMBIT  
PEKAN  
SUUNTAAN

15/2



KUVAKÄSIKIRJOITUS 33/33

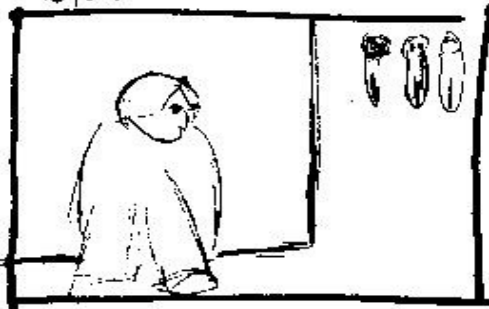
15/1



15. INT. LÖYLÄKÄY. 2. YERS - 15/1

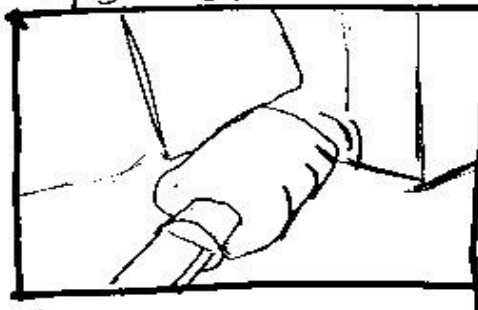
PERKA MASTAD  
PÄÄNSÄ - 103.  
LIIKA  
ANTAKAANNU OLLA

15/2



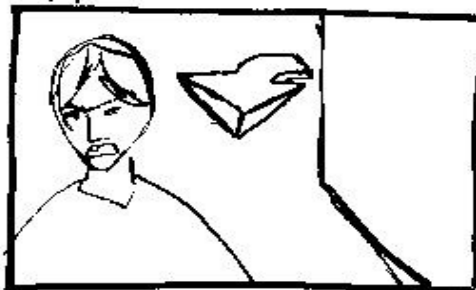
15/3

LK



KASITARTTU  
TIUKASTI  
VESURUU

15/4



PERKA MLEE  
KULMAN  
YMPÄRI.

15/1